PC Games

Wissen, was gespielt wird

MIT VOLLVERSION AUF DVD



SO BLONDE

Urkomisches Adventure im Stil der LucasArts-Klassiker!

VIDEOS Crysis 2 • Bad Company 2 Splinter Cell: Conviction • Metro 2033

DRAGON AGE: MOD-SPECIAL! HiRes-Texturen, Editoren und neue Quests

ONLINE-RPGS Cabal Online • Last Chaos

SPIEL AUF DVD + CODE IM HEFT:

LAST CHAOS

Exklusive Items im Wert von € 10,-



EXKLUSIV AUF 10 SEITEN!

FALLOUT NEW VEGAS

- Erste Screenshots
- Quest-Beispiele
- Waffen-Upgrades
- Die neue Spielwelt
- Das Kampfsystem
- Entwicklerbesuch

TESTS AUF 30 SEITEN!

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2 – Harte Action-Konkurrenz für Call of Duty!

NAPOLEON TOTAL WAR – Strategie-Knaller mit Mehrspieler-Modus & neuen Kampagnen!

ANNO 1404 VENEDIG – Der Aufbau-Hit geht weiter – endlich mit Mehrspieler-Modus!

DAWN OF WAR 2 CHAOS RISING – Exklusiv: Der erste Test zum Mega-Add-on!

SPECIAL AUF 10 SEITEN!

DIABLO 3

50 Dinge, die Sie über Blizzards geniales Action-Rollenspiel wissen müssen: Grafik, Klassen, Steuerung, Zensur und, und, und!



03/10 | € 5,50



Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50

EDITORIAL



Petra Fröhlich, Chefredakteurin

PC Games frisch formatiert

SONNTAG | 10. Januar 2010

Nach **Two Worlds 2**, **Dead Space 2**, **Crysis 2** und **Star Wars: The Old Republic** schafft es erneut ein Deutschland-exklusives Thema auf die Titelseite von PC Games: Ab Seite 18 lesen Sie alles über die **Fallout 3**-Fortsetzung und sehen die ersten spektakulären Screenshots von **Fallout: New Vegas**. PC-Games-Redakteur Sebastian Weber ist heute vor Ort bei Obsidian Entertainment im kalifornischen Irvine (Blizzard ist gleich um die Ecke) und löchert die Entwickler.

MONTAG | 8. Februar 2010

Auf den ersten Blick ist dies eine ganz normale PC Games: rund 150 Seiten, durchgehend farbig, Tests, Previews, eigentlich wie immer. Erst wenn man eine frühere Ausgabe direkt daneben legt, fällt der kleine Unterschied auf: PC Games hat ab sofort ein neues Heftformat – Fachleute sprechen vom „Internationalen Magazinformat". Auch andere Zeitschriften unseres Verlags – unter anderem PC Games MMORE, PC Games Hardware, SFT und play³ – stellen auf diese neue Größe um. Was ändert sich dadurch für Sie als Leser? Nicht viel: Denn die pfiffigen PC-Games-Layouter nutzen die Seitenränder jetzt entsprechend besser aus, sodass mehr Platz für Texte und Screenshots bleibt.

DIENSTAG | 9. Februar 2010

18 Uhr, pcgames.de – Zeit für den großen **Crysis-2**-Themenchat mit den Redakteuren Robert Horn und Christian Schlütter. Wegen der tollen Resonanz wollen wir die gemütlichen Sprechstunden künftig regelmäßig anbieten: Im März plauschen wir mit Ihnen unter anderem über **Battlefield: Bad Company 2** und **Fallout: New Vegas** – die genauen Termine finden Sie in den Artikeln. Übrigens: Wenn Sie schon jetzt einen Blick in die Zukunft unseres Online-Auftritts werfen wollen, dann sollten Sie die Website batest.pcgames.de ansteuern; dort läuft derzeit der Betatest der „neuen" pcgames.de.

DONNERSTAG | 11. Februar 2010

Den Redaktionsschluss hat die finale Version von **Assassin's Creed 2** haarscharf verpasst – für ein seriöses Testurteil zu einem solch umfangreichen Spiel wollen wir uns ausreichend Zeit nehmen. Doch an spannenden Neuheiten herrscht kein Mangel – wir testen unter anderem **Battlefield: Bad Company 2** (Seite 76), **Napoleon: Total War** (Seite 54) und das **Anno 1404**-Add-on **Venedig** (Seite 68).

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team



HELDEN DER ARBEIT

Jeden Monat geben viele Menschen alles, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor.

Links sehen Sie unseren „Leiter Kundenzufriedenheit" für die Videos auf der Heft-DVD: Redakteur Dominik Schmitt wählt zusammen mit den Testern die schönsten Spielszenen aus und macht daraus kurzweilige Beiträge, die Sie sich am PC oder via DVD-Player auf dem Fernseher angucken können. Wenn Sie Lob, Fragen, Anregungen oder Kritik rund um die Videos loswerden möchten (oder einen Insidertipp für kanadische Nationalparks auf Lager haben), dann schreiben Sie an dominik.schmitt@pcgames.de.

AKTUELL IM HANDEL



PC Games Klassenbuch Druide & Todesritter
Zwei der beliebtesten WoW-Klassen stehen im Mittelpunkt der neuesten PC-Games-Sonderbeilage: Auf mehr als 120 Seiten bekommen Sie Profiwissen in übersichtlicher Form. Das Klassenbuch ist nur im Paket mit Ausgabe 03/10 und nicht separat im Handel erhältlich (bestellbar unter shop.pcgames.de).



PC Games MMORE 03/10
Nicht weniger als die „nützlichste MMORE aller Zeiten" versprechen unsere Online-Rollenspiel-Kollegen. Urteilen Sie selbst: 132 Seiten geballtes Know-WoW, exklusive Sonderbeilage, ein umfangreicher Raidleiter-Guide, Inschriftenkunde und vieles mehr erwarten Sie in der druckfrischen Ausgabe – jetzt überall im Handel!

INHALT 03/10

MAGAZIN ab Seite 11

HARDWARE ab Seite 109

SPECIAL ab Seite 134

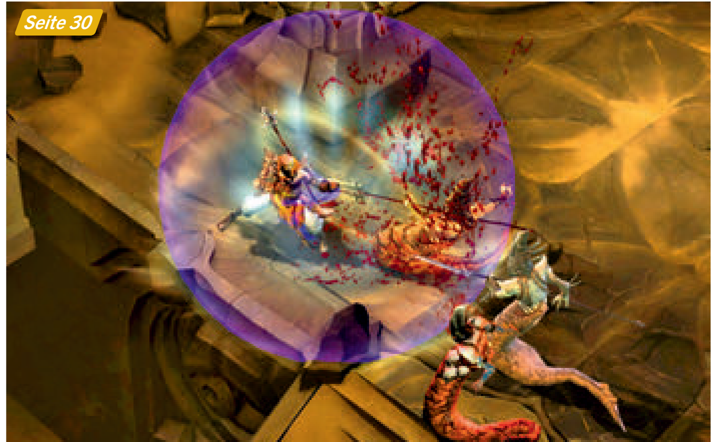
SERVICE ab Seite 134

VORSCHAU *ab Seite 17*


Seite 18

FALLOUT: NEW VEGAS

Als Deutschlands erstes Magazin durften wir einen Blick auf den neuen Teil des **Fallout**-Universums werfen. Auf zehn Seiten zeigen wir erste Screenshots und erläutern, wie Entwickler Obsidian das Kampfsystem verändert, beschreiben erste Quests, stellen die frische Spielwelt vor und erklären Ihnen, wie Sie ab sofort Ihre Knarren modifizieren können.


Seite 30

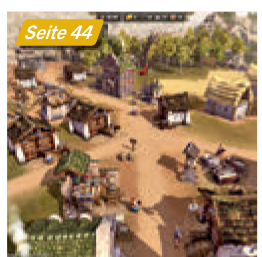
DIABLO 3

Es knistert vor Spannung in der Fangemeinde des sehnlichst erwarteten Action-Rollenspiels. Doch Blizzard lässt nur spärlich Infos an die Öffentlichkeit. PC Games verschafft Ihnen den Überblick – und liefert in einem riesigen Special alle wichtigen Fakten zu **Diablo 3**!


Seite 42

METRO 2033

Eine nukleare Katastrophe zerstörte die Erde. In Moskau haben sich die letzten Überlebenden in die U-Bahn-Schächte gerettet. Wir haben vier Kapitel des harten Überlebenskampfes durchgespielt.


Seite 44

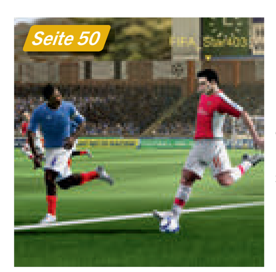
DIE SIEDLER 7

Viele Stunden haben wir in der Beta von **Die Siedler 7** verbracht. Jetzt sagen wir Ihnen, wie die Spielmechaniken funktionieren und ob der Titel zu lasch oder zu fordernd ist.


Seite 48

LAST CHAOS

Das Böse hat sich auf dem Kontinent Iris breit gemacht. Doch einige Helden treten an, um das Unheil abzuwenden. Wir haben uns in die Schlacht gestürzt und erste Eindrücke zu dem MMORPG gesammelt.


Seite 50

FIFA ONLINE

EA veröffentlicht eine Free2play-Version seiner Fußballreihe, die auch auf „schwächeren" PCs laufen soll. Mit einer simplen Steuerung nur mit der Maus wollen die Macher auch Sportspielmuffel begeistern.

TEST

ab Seite 52


Seite 54

NAPOLEON: TOTAL WAR

Entwickler Creative Assembly strafft das Programm: weniger Inhalt, dafür spannendere Kämpfe und eindringlichere Inszenierung. Was taugt das neue **Total War** wirklich? Und wie schlägt sich die von Fans seit Langem geforderte Mehrspielerkampagne?


Seite 62

WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR 2 – CHAOS RISING

Auf fünf Seiten erfahren Sie alles über den neuen Helden, die generalüberholten Missionen und die Änderungen am Mehrspielermodus.


Seite 68

ANNO 1404: VENEDIG

In unserem sechsseitigen Test erfahren Sie alles über Spionage, Ratssystem und die tollen, neuen Szenarien. Außerdem geben wir Ihnen auf zwei Seiten Tuning-Tipps zur **Anno**-Erweiterung.


Seite 76

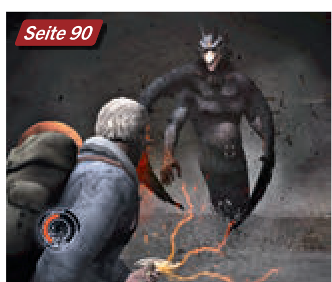
BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Dice wagt den ersten Ausflug ins Genre der Einzelspieler-Shooter auf dem PC. Auf sieben Seiten verraten wir, was das Zerstörungssystem kann, was die Kampagne taugt und ob der Mehrspieler überzeugt.


Seite 84

BIOSHOCK 2

In der Fortsetzung des Ausnahme-Shooters steigen Sie in die Stiefel des ersten Big Daddys und suchen nach Töchterchen Eleanor. Kann der Titel seinem Vorgänger das Wasser reichen? Und wie sieht der Mehrspielerteil aus?


Seite 90

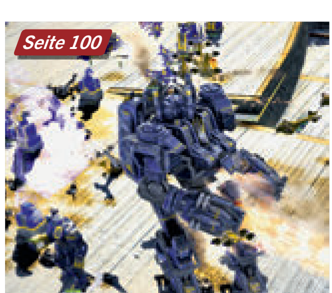
CURSED MOUNTAIN

Gruseliger Survival-Horror, der sich an **Silent Hill** orientiert. Auf Nintendos Wii erntete dieses mystische Himalaya-Abenteuer verhaltene Kritiken. Wir verraten, ob die Portierung auf den PC geglückt ist.


Seite 94

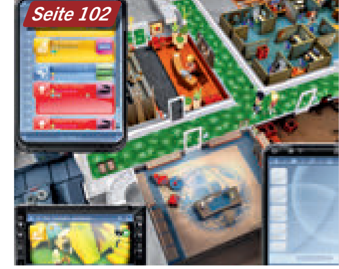
STAR TREK ONLINE

Der Aufbruch in die unendlichen Weiten des Weltalls ist noch recht holprig! Warum **Star Trek Online** nicht mit Lichtgeschwindigkeit durchstartet, lesen Sie in unserem Test.


Seite 100

SUPREME COMMANDER 2

Gewaltige Massenschlachten für Hardcore-Strategen, gewürzt mit experimentellen Superwaffen. Kann **Supreme Commander 2** mit einem größeren Fokus auf Geschichte und Komfort Teil 1 überflügeln?


Seite 102

M.U.D. TV

Wir haben das Revival des Klassikers **Mad TV** getestet und sind von dem Humor der Entwickler Realmforge begeistert. Aber überzeugt **M.u.d. TV** auch als Wirtschaftssimulation? Lesen Sie es im Test!

SPIELE IN DIESER AUSGABE



Als Vollversion auf DVD: So Blonde

Fakten zum Spiel im Überblick:

- Läuft selbst auf älteren Systemen mit einer CPU ab 1,6 GHz, 512 MB RAM, 3 GByte freiem Platz auf der Festplatte und einer Ati-Radeon-9600- oder Nvidia-Geforce-4200-Grafikkarte ruckelfrei!
- Abgedrehte Story vom preisgekrönten Autor Steve Ince (**Baphomets Fluch**)
- 3 spielbare Charaktere mit jeweils unterschiedlichen Spielenden
- Witzige Minigames
- 45 exotische Schauplätze
- Spaßiger Humor jenseits plumper Blondinenwitze
- Das Spiel unterliegt keinerlei Einschränkungen und kann mit dem Patch 1.1 aktualisiert werden. Den Patch finden Sie unter www.soblonde.de.

Es darf gelacht werden – Humor wird in So Blonde groß geschrieben
Menschen, die zum Lachen in den Keller gehen, sollten einen Bogen um **So Blonde** machen. Denn: In diesem Adventure geht es ganz und gar nicht bierernst zu. Mehr als einmal entlocken einem Sunnys Abenteuer einen Lacher. Zudem haben die Macher des Games viele Anspielungen auf Filme und andere Spiele versteckt. Das Spektrum reicht dabei von den Marx Brothers über den Genre-Giganten **Monkey Island** bis hin zu Nintendos Klassiker **Super Mario**. Manchmal springen einem diese Zitate sofort ins Auge, nach anderen muss man hingegen ein bisschen suchen.



Die Story – Palmen, Piraten und Voodoo-Priester
Sunny – die Hauptfigur in **So Blonde** – ist eine echte Blondine: ungebleicht, nett, gut gebaut und ein bisschen zu naiv für diese Welt. Das Kreuzfahrtschiff, auf dem sie ihren Traumurlaub verbringen möchte, sinkt. Doch das stört Ihre neue Spielgefährtin nicht. Ganz gleich, ob sie auf einer einsamen Insel strandet oder in eine falsche Zeitlinie gerät – Hauptsache, ihr Schminkset geht nicht verloren. Um lästige und unangenehme Zeitgenossen wie Piraten oder Voodoo-Priester kümmern Sie sich als Spieler und bringen die Blondine dahin, wo sie hingehört: nach Hause.





Rätselfreunde kommen voll auf ihre Kosten
In **So Blonde** wird viel gerätselt und geknobelt. Doch Vorsicht! Auch wenn sich das Spiel als sehr eingängig erweist, haben die Spieldesigner ganz schön knackige Denksportaufgaben im Point&Click-Adventure untergebracht. Wer die härtesten Rätselnüsse des Spiels knacken will, sollte seine grauen Zellen vorher schon ein bisschen in Schwung bringen. Aber mit etwas Ausdauer und einer ordentlichen Portion Know-how und Adventure-Erfahrung löst man ohne größere Probleme jedes Rätsel, das sich einem in **So Blonde** in den Weg zum Abspann stellt.

Codekarte zu Last Chaos!

Von: Alexander Bohnsack

Mit dem exklusiven Item-Paket im Wert von 10 Euro geben wir Ihnen Starthilfe für Last Chaos.

Aller Anfang ist schwer. Das gilt auch für Online-Rollenspiele. Damit Ihr Einstieg in die Fantasy-Welt Iris des MMORPGs **Last Chaos** nicht mit einem klassischen Fehlstart endet, haben wir für unsere Leser gemeinsam mit Gamigo ein exklusives Item-Paket aus Zaubern und anderen nützlichen Gegenständen zusammengestellt (siehe Kasten rechts).

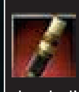
Mehr Erfahrungs- und Fähigkeitenpunkte erleichtern die ersten Schritte als Krieger, Magier oder Schurke ungemein. Mit den Zaubern und Platin-Schwertlilien aus dem Item-Paket steigern Sie jeweils dreimal für eine Stunde die Punkteausbeute bei Kämpfen gegen Monster und Dämonen. Zudem erhalten Sie exklusiven Zugang zu zwei unterschiedlichen Quests, an deren Ende Sie als Belohnung einmal einen Drachen und ein anderes Mal ein Pferd als Begleiter erhalten. Und damit er sich ein bisschen von der Masse abhebt, dürfen Sie einem Ihrer Begleiter einen individuellen Namen mit einem Namensschild geben. Der NPC, bei dem Sie unseren exklusiven Code einlösen können, wartet ab dem 20. Februar im Südwesten der Anfangsstadt Randol auf Sie. ❑

DIE ITEMS

Diese exklusiven Items bekommen Sie nur mit der PC-Games-Codekarte.



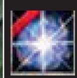
Ei (1x) Dieses Ei erlaubt es, eine Quest beim NPC Lorein anzunehmen, durch die man einen Drachen als Begleiter erhält.



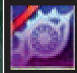
Flöte (1x) Mit dieser Flöte gelangt man zu einer Quest beim NPC Lorein, durch die man ein Pferd als Begleiter erhält.



Namensschild (1x) Mit diesem Namensschild kann man seinem Begleiter (Drachen, Pferd oder andere Haustiere) einen einzigartigen Namen geben.



Anfänger Platin Schwertlilien (3x) Dieser Gegenstand erhöht die Menge der Erfahrungspunkte, die man nach erfolgreichem Gefecht mit Monstern erhält, für eine Stunde auf 250 %. Dieser Gegenstand ist nur bis einschließlich Level 35 nutzbar.



Anfänger Skillzauber (3x) Skillzauber erhöhen in **Last Chaos** die Menge der Fähigkeitenpunkte, die man beim Bekämpfen von Monstern erhält, für eine Stunde auf 250 %. Dieser Gegenstand lässt sich maximal bis Level 35 nutzen.



HOCH ZU ROSS | Mit dem Pferd erreichen Sie Ihre Reiseziele schneller als zu Fuß.

DRACHENREITER | Drachen erheben sich in die Lüfte und bringen Sie in Windeseile ans Ziel.

SO KOMMEN SIE AN DAS EXKLUSIVE LAST-CHAOS-ITEM-PAKET IM WERT VON ZEHN EURO:

In wenigen Schritten zum exklusiven Item-Paket – hier erfahren Sie, wie Sie an die kleinen Helfer für mehr Spielerfolg kommen.

Wenn Sie **Last Chaos** noch nicht gespielt haben, finden Sie die Clientsoftware zum Spiel auf unserer aktuellen Heft-DVD oder auf Lastchaos.de. Nachdem Sie das Spiel installiert haben, melden Sie sich an und suchen sich eine der rechts beschriebenen Spielfiguren aus. Um an die exklusiven Items zu kommen, müssen Sie den NPC **Lorein** im Südwesten der Anfangsstadt Randol ansprechen und die Option „Codeeingabe" auswählen. Nachdem Sie den Code aus unserem Heft eingegeben haben, erscheinen die Items in Ihrem Inventar und Sie können sie nutzen. Um das Online-Rollenspiel **Last Chaos** zu spielen, benötigen Sie eine Internetverbindung.



Ihre persönliche Codekarte für das exklusive Item-Paket finden Sie im Heft zwischen den Seiten 74 und 75!

Geben Sie den Code, den Sie auf der beigelegten Codekarte (Das Original finden Sie zwischen den Seiten 74 und 75.) beim NPC **Lorein** im Südwesten der Anfangsstadt Randol ein, nachdem Sie ihn angesprochen und die Option „Codeeingabe" ausgewählt haben.


KÖNNT
HÄSSLICH
WERDEN!
Erhältlich ab 04.03.10
PS3
LIMITED EDITION
BATTLEFIELD
BAD COMPANY 2
USK ab 18
DICE
EA
55,-
BATTLEFIELD -
Bad Company 2
Art. Nr.: 992 4696
ERHÄLTLICH FÜR:
XBox 360
und PC!
Angebot gültig ab 24.02.10. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.
KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN NICHT VORHANDEN, GLEICH BESTELLEN.
140x IN DEUTSCHLAND
Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter: www.saturn.de

TOM CLANCY'S GHOST RECON FUTURE SOLDIER

GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

Neues Ghost-Recon-Spiel angekündigt

Anfang Februar hat Publisher Ubisoft den nächsten Teil der **Tom Clancy's Ghost Recon**-Serie angekündigt. **Ghost Recon: Future Soldier** soll noch dieses Jahr zum Weihnachtsgeschäft erscheinen und wird von Ubisofts Pariser Studios entwickelt. In diesem Spiel erleben Sie Kämpfe mit fortschrittlichsten Waffen und militärischen Prototypen aller Art – so der Hersteller.

In einem ersten Trailer, der unter anderem auf pcgames.de zu bewundern ist, wird kurz angedeutet, was Sie erwartet: So sehen Sie einige Soldaten, die eine Art Tarnumhang benutzen und so nahezu unsichtbar sind. Weiterhin werden in dem kurzen Video typische Konfliktschauplätze wie Afghanistan, Pakistan oder Irak gezeigt. Auffällig: Die Namen Norwegen und Deutschland sind ebenfalls zu lesen. Ein Hinweis auf die Schauplätze? Nach den tristen Szenarien der Vorgänger eine wünschenswerte Richtungsänderung. Die vorherigen Teile wurden vom schwedischen Studio Grin entwickelt, das leider mittlerweile geschlossen ist. Ob sich damit die gesamte Serie in eine neue Richtung bewegt und wie realitätsnah die Waffen-Prototypen werden, ist noch unklar. Bilder oder Videos mit Spielszenen standen uns noch nicht zur Verfügung. ❑

Info: www.ghostrecon.com



VORGÄNGER | **Ghost Recon Advanced Warfighter 2**, der jüngste Teil der Serie, erschien 2007 und bekam eine PC-Games-Wertung von 83 Prozent.



„... wie die Rückkehr eines lang vermissten Freundes. Oder?"

Haben Sie die Nachricht gleich links gelesen? Dann freuen Sie sich vielleicht ebenso wie ich wie ein tarngefleckter Schneekönig. Denn viel zu lange schon lag das Feld der Taktik-Shooter brach. Und selbst die letzten Vertreter dieses selten gewordenen Genres waren in meinen Augen nur ein massentauglich gemachter Schatten ihrer selbst. Ein Virus, der sich durch alle Spielebereiche zieht, dieses „Es muss massentauglich werden!" Und weil Taktik-Shooter der alten Schule nun mal schwer weichzuspülen sind, ohne ihnen die Seele zu rauben, sind die meisten Vertreter dieser einst elitären und bockschweren Gruppe aus den Regalen verschwunden. Wo bleibt ein neues **SWAT**, ein neues **Rainbow Six**? Die Art von Spiel, in der eine einzige falsche Bewegung das Aus bedeutet? Wo man als Spieler noch für Erfolgserlebnisse kämpfen muss, wo Können, Geschick und Planung etwas bedeuten? Vielleicht sehen wir in **Ghost Recon: Future Soldier** ein wenig von diesem alten Glanz. Vielleicht traut sich Ubisoft, einen knallharten Taktik-Shooter zu entwickeln, der Profis weiche Knie beschert, auch wenn das an der Masse vorbeigeht. So wirklich mag ich nicht dran glauben.



COMPUTEC BÄM! AWARD

Jetzt Nominierungen abgeben!

Der Computec BÄM! Award 2010 wirft seinen Schatten voraus: Wie im Vorjahr verleihen Leser und User großer Fachzeitschriften, Communitys und Websites (u. a. PC Games, play³, N-ZONE, buffed, PC Games Hardware, pcgames.de) die Trophäe an die Entwickler der besten PC- und Konsolenspiele. Jetzt sind Sie gefragt: Wir brauchen Ihre Vorschläge! Welches Spiel (muss zwischen Mai 2009 und April 2010 erschienen sein) ist Ihr persönlicher Favorit? Schreiben Sie eine Mail an nominees@bamaward.de (bitte System und Kategorie nicht vergessen, siehe Kasten). Das eigentliche Voting startet voraussichtlich im Mai. ❑

Info: www.pcgames.de

Adrenalin
„Dein Herz schlägt schneller und der Blutdruck steigt – diese Games sind Nervenkitzel pur."

Atmosphäre
„Diese Spiele ziehen dich in ihren Bann und du spürst diese ganz besondere Aura, die dich beim Zocken umgibt."

Weltenbummler
„Die weltbesten MMORPGs, die die meisten Gamer über Jahre in ihr virtuelles Universum locken."

Intelligenz
„Strategen, Taktiker, Gedächtnisakrobaten oder auch Rätselknacker sind hier gefragt."

Kopf
„Welches Game hat den coolsten, außergewöhnlichsten und cleversten Spiele-Charakter?"

Party
„Diese Spiele rocken jede Party: von Karaoke über Musik-Games bis hin zum gemeinschaftlichen Sportspiel."

Teamgeist
„Ob gemeinsam oder allein gegen alle: die besten Multiplayer-Spiele."

Klang
„Die Spiele überzeugen durch eine einzigartige Musikuntermalung oder die stärksten Soundeffekte."

Online- oder Browser-Game
„Kostenfrei und Spaß dabei: Diese Internet-Spiele faszinieren wochen-, monate-, jahrelang!"

HORN DES MONATS*

WOLFGANG FISCHER



Kurz vor seiner Abreise zu einem internationalen Entwickler-Termin in Übersee tippte unser Extended-Beauftragter Wolfgang Fischer noch fix die Startseite. In einer Bildunterschrift war zu lesen: „Sollte es Ihnen gelingen, die sechs Bonuslevels zu beschwingen ..." – Aha, wahrscheinlich dachte Herr Fischer schon ganz „beschwingt" an den bevorstehenden Flugtrip. Wir werden ihn fragen, wenn er wieder da ist!

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu **All Star Strip Poker** schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Publisher	Test	Wertung
1	Mass Effect 2	Electronic Arts	Test in 02/10	Wertung: 88
2	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	Test in 13/09	Wertung: 92
3	Dragon Age: Origins	Electronic Arts	Test in 12/09	Wertung: 91
4	Left 4 Dead 2	Electronic Arts	Test in 01/10	Wertung: 90
5	Counter-Strike Source	Electronic Arts	Test in 12/05	Wertung: 92
6	Anno 1404	Ubisoft	Test in 08/09	Wertung: 89
7	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Test in 01/08	Wertung: 92
8	Empire: Total War	Sega	Test in 05/09	Wertung: 90
9	Battlefield 2	Electronic Arts	Test in 08/05	Wertung: 91
10	Der Herr der Ringe Online	Codemasters	Test in 07/07	Wertung: 85

DRAKENSANG: AM FLUSS DER ZEIT – ADD-ON

Ankunft eines Weltreisenden



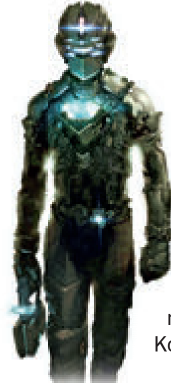
NORDISCH | Der Thorwaler Foggwulf hat einen kurzen Auftritt im Abspann von **AFdZ**.

Kaum steht **Drakensang: Am Fluss der Zeit** (**AFdZ**) im Handel, bahnt sich schon Nachschub für abenteuerhungrige Rollenspieler an. Denn wenn Sie sich den Abspann von **AFdZ** bis zum Schluss anschauen, kommen Sie in den Genuss einer Videosequenz, an deren Ende eine Webseitenadresse in großen Lettern auf dem Bildschirm prangt: www.ynusnotizen.de. Auf der Webseite steht bislang nur ein Artikel, der sich um den Aventurien-Seefahrer Phileasson Foggwulf dreht. Das dort gezeigte Artwork entspricht exakt der Figur, die Sie in der besagten Videosequenz zu Gesicht bekommen. Die Figur des Phileasson Foggwulf entstammt der Pen&Paper-Vorlage **Das Schwarze Auge** – im Abenteuer-Band Nr. 90 **Die Phileasson-Saga** begleiten Sie den Charakter auf seiner Wettfahrt um Aventurien. Das Abenteuer ist eine Hommage an Jules Vernes' **In 80 Tagen um die Welt**, in dem ein gewisser Phileas Fogg die Hauptrolle spielt. Welche Inhalte das Abenteuer um Herrn Foggwulf bieten soll, ist noch nicht bekannt. Fest steht nur, dass es ebenfalls in der Region Kosch und in der Nähe von Nadoret angesiedelt ist; das entnimmt man dem Webseitenartikel. ❑

Info: www.ynusnotizen.de

Stefan meint:
Radon Labs versteht es, die Vorfreude auf eine Fortsetzung des gelungenen **Am Fluss der Zeit** zu schüren: Ein eigenes Abenteuer um den Thorwaler Foggwulf, eine der bekanntesten Figuren Aventuriens, dürfte ein echter Leckerbissen für **DSA**-Fans werden. Ich hoffe inständig, dass besagter Foggwulf auch ein spielbarer Charakter sein wird – natürlich mit Vollvertonung, das ist ein Muss!

ERSTE INFOS | Die Webseite zum Add-on bietet vage Infos zur Geschichte des Spiels.



DEAD SPACE 2

Keine PC-Version in Planung?

Ein Schock für PC-Spieler. Zumindest wenn man nach der aktuellen Release-Liste von Electronic Arts geht. Dort gibt der Publisher als Veröffentlichungstermin für **Dead Space 2** das erste Quartal 2011 an, jedoch nennt er dort nur die Plattformen Xbox 360 und PlayStation 3. Ob es sich dabei um ein Versehen handelt oder ob das Horror-Spiel tatsächlich nicht für die grauen Rechenkisten erscheint, steht noch in den Sternen. Auf unsere Nachfrage hin wollte EA Deutschland keinen Kommentar dazu abgeben. ❑

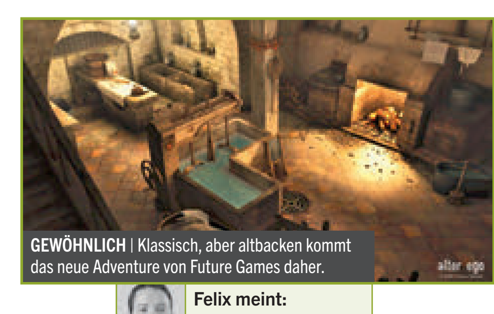
Info: www.electronic-arts.de

ALTER EGO

Grusel-Adventure angespielt

Mitte Januar warfen wir einen ersten Blick auf **Alter Ego**, das neue Projekt von Future Games. Das sind die Schöpfer von Adventures, die mal gut (**Black Mirror**), mal mäßig (**Nibiru**) und mal ganz furchtbar (**Reprobates**) waren. **Alter Ego** soll sich auf die Stärken von **Black Mirror** zurückbesinnen und ist in einem düsteren Stil gehalten. Die Gruselgeschichte setzt gegen Ende des 19. Jahrhunderts in Plymouth ein und bietet zwei Handlungsebenen. Eine erzählt von dem irischen Kleinkriminellen Timothy, die andere von dem Detektiv Bristol, der eine Mordserie aufzuklären versucht. Klar: Beide Storystränge überkreuzen sich im Laufe der neun spielbaren Kapitel. Die Entwickler setzen vor allem auf viele Dialogrätsel und Aufgaben, die sich logisch aus der Handlung ergeben, das ist erfreulich – allerdings wirkt die Präsentation noch ziemlich altbacken. Release-Termin ist offiziell das erste Quartal 2010. ❑

Info: http://www.future-games.cz/html/AlterEgo/en/Home-page



GEWÖHNLICH | Klassisch, aber altbacken kommt das neue Adventure von Future Games daher.

Felix meint:
Schön, dass Future Games sich auf seine alten Stärken besinnt. Doch nach dem miserablen **Reprobates** bin ich trotzdem skeptisch, zumal **Alter Ego** bislang noch ziemlich trist und altmodisch aussieht. Da wäre optisch wesentlich mehr drin! Immerhin: Die ersten Rätsel, die ich sah, waren recht logisch und auch die Steuerung wirkte durchdacht – das lässt auf ein frustfreies Spiel hoffen.

LEGO UNIVERSE

Anmeldung für die Beta-Phase

Wenn Sie mal einen Blick auf ein etwas anderes MMO werfen wollen, haben Sie bald die Gelegenheit dazu: Auf der offiziellen Webseite können Sie sich jetzt für einen Beta-Zugang zum Plastikmännchen-Online-Rollenspiel **Lego Universe** bewerben. Wann es schlussendlich losgeht, steht allerdings noch nicht fest. ❑

Info: http://us.universe.lego.com



SPIELE UND TERMINE 03/10

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem sagen wir Ihnen, was Sie auf pcgames.de finden – ob Bilder, Videos oder Vorschauen! (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Test in dieser Ausgabe ▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	PREVIEW
	Alan Wake	Action-Adventure	Microsoft	Nicht bekannt	07/05, 08/05
	Alpha Protocol	Action-Rollenspiel	Sega	2010	07/08, 02/09, 09/09
Seite 68	Anno 1404: Venedig	Aufbau-Strategie	Ubisoft	25. Februar 2010	01/10
	Arcania: A Gothic Tale	Rollenspiel	Jowood	Ende 2010	06/08, 11/08, 02/09
	Assassin's Creed 2	Action-Adventure	Ubisoft	4. März 2010	06/09, 07/09, 12/09
Seite 78	Battlefield: Bad Company 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	4. März 2010	06/09
Seite 84	Bioshock 2	Ego-Shooter	Take 2	9. Februar 2010	05/09, 12/09
	Brink	Ego-Shooter	Bethesda	3. Quartal 2010	08/09, 09/09
	Command & Conquer 4: Tiberian Twilight	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	18. März 2010	09/09, 10/09, 12/09
▶	Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal 2010	—
▶	Dead Space 2	Action-Adventure	Electronic Arts	1. Quartal 2011	01/10
	Deus Ex 3	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt	—
Seite 30	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	Nicht bekannt	09/08, 12/08, 02/09, 11/09
Seite 44	Die Siedler 7	Aufbau-Strategie	Ubisoft	25. März 2010	11/09
▶	F1 2010	Rennspiel	Codemasters	September 2010	—
Seite 18	Fallout: New Vegas	Rollenspiel	Bethesda	Herbst 2010	—
	Ghost Recon: Future Soldier	Ego-Shooter	Ubisoft	4. Quartal 2010	—
	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	2010	05/07, 08/08
	Haunted	Adventure	Nicht bekannt	2010	01/09, 09/09
	Homefront	Ego-Shooter	THQ	2010	08/09
	Just Cause 2	Action	Square Enix	1. Quartal 2010	04/08, 04/09, 09/09
	Kane & Lynch 2	Action	Square Enix	2. Quartal 2010	01/10
	Mafia 2	Action-Adventure	Take 2	2010	11/07, 04/09, 07/09
	Max Payne 3	Action-Adventure	Take 2	2010	09/09
	Medal of Honor	Ego-Shooter	Electronic Arts	Herbst 2010	02/10
Seite 42	Metro 2033	Ego-Shooter	THQ	16. März 2010	12/08, 13/09
Seite 54	Napoleon: Total War	Strategie	Sega	26.Februar 2010	10/09, 01/10
	Pirates of the Caribbean: Armada der Verdammten	Action-Adventure	Disney Interactive	4. Quartal 2010	—
	Prince of Persia: Die vergessene Zeit	Action-Adventure	Ubisoft	Mai 2010	02/10
	Rage	Ego-Shooter	Bethesda	2010	09/09
	R.U.S.E.	Echtzeit-Strategie	Ubisoft	2. Quartal 2010	05/09, 10/09
	Silent Hunter 5	Simulation	Ubisoft	März 2010	02/10
	Singularity	Ego-Shooter	Activision	3. Quartal 2010	04/09
	Splinter Cell: Conviction	Action-Adventure	Ubisoft	April 2010	08/07, 08/09, 01/10
	Split/Second	Rennspiel	Disney Interactive	2. Quartal 2010	05/09
	Starcraft 2: Wings of Liberty	Echtzeit-Strategie	Blizzard	2010	08/07, 07/07, 05/08, 12/08, 07/09, 10/09
Seite 94	Star Trek Online	Online-Rollenspiel	Namco Bandai	5. Februar 2010	12/09
	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Electronic Arts	Nicht bekannt	01/09, 08/09, 13/09
Seite 100	Supreme Commander 2	Echtzeit-Strategie	Square Enix	5. März 2010	01/10
	The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollenspiel	Nicht bekannt	Nicht bekannt	—
	Two Worlds 2	Rollenspiel	Zuxxez	2. Quartal 2010	01/10
Seite 62	Warhammer 40k: Dawn of War 2 – Chaos Rising	Echtzeit-Taktik	THQ	12. März 2010	11/09
	World of Warcraft: Cataclysm	Online-Rollenspiel	Blizzard	2010	11/09

I'M NOT ALONE

Gruseliges Österreich

Die deutschen Publisher haben scheinbar Gefallen am Horror gefunden: Nach Deep Silvers Himalaya-Abenteuer **Cursed Mountain** (siehe Test auf Seite 90) legt der Berliner Publisher The Games Company im kommenden März mit dem Survival-Horror **I'm not Alone** nach. Der Titel führt Sie in die Gebirgslandschaft Österreichs, wo Sie in der Rolle des abgehalfterten Exorzisten Patrick Weber ein riesiges Anwesen von finsteren Mächten befreien sollen. In einer Mischung aus Kämpfen und Rätseleinlagen kommen Sie dem Geheimnis um die grausame Vergangenheit des alten Herrenhauses auf die Spur. Die Entwickler möchten dabei mit einer mysteriösen Story und einem fairen Preis punkten. Ob das gelingt, erfahren Sie im Test in der nächsten Ausgabe. ❑

Info: www.the-games-company.com/de/games/pc/INA

Christoph meint: Ich bezweifle sehr, dass dieser Titel auf Augenhöhe mit den ganz großen Grusel-Abenteuern der Marke **Silent Hill** oder **Resident Evil** mitmischen kann. Allerdings haben eine mysteriöse Atmosphäre und eine spannende Geschichte schon so manches Spiel vor der Bedeutungslosigkeit gerettet. Wenn die Entwickler hier auftrumpfen und beim Spieldesign nicht schlampen, könnte das Teil für Horror-Fans einen Blick wert sein.



BLUTDURST | Kann **I'm not Alone** mehr bieten als stumpfen Splatter? Wir werden es bald erfahren.

PIRATES OF THE CARIBBEAN: ARMADA DER VERDAMMTEN

Neue Infos zu Disneys Action-Adventure

Im Mai vergangenen Jahres kündigte Disney das Open-World-Action-Adventure **Pirates of the Caribbean: Armada der Verdammten** an. Danach wurde es ruhig um den Titel, den Propaganda Games (**Turok**) entwickelt. Nun hat Disney neue Bilder und vor allem Details über das Spiel veröffentlicht, das im **Fluch der Karibik**-Universum angesiedelt ist, aber nicht an die Filme anschließt: Sie schlüpfen in die Haut von Pirat Sterling, der durch einen Fluch übersinnliche Kräfte erhält. Nun liegt es an Ihnen, ob Sie sich zu einem bösen oder einem guten Piraten entwickeln, während Sie Ihr Ziel verfolgen, die Freibeuter der Karibik wieder zu vereinen und einen niederträchtigen spanischen Admiral zur Strecke zu bringen. Es erwarten Sie actionreiche, kombobasierte Kämpfe, jede Menge Quests und Skills, die sich je nach Spielweise verändern, mehrere Enden und die frei erkundbare Karibik mit jeder Menge Häfen und Seeschlachten. Das ambitionierte Spiel soll im vierten Quartal erscheinen. ❑

Info: www.disney.de



BELEBT | Das Spiel zeichnet die Karibik ganz nach den Klischees.



VERSENKT | Es erwarten Sie Seeschlachten und Kaperfahrten.

DYNAMISCH | Verschiedenes Wetter soll das Segeln spannend machen.

UBISOFT

Neues DRM mit Online-Zwang

Ubisofts Geschäftsführer Yves Guillemot

Ubisoft schlägt in Sachen Kopierschutz neue, wenn auch zum Teil vorhersehbare Wege ein: Spiele sollen in Zukunft an eine ständige Online-Verbindung geknüpft sein. Ubisoft-Chef Yves Guillemot liefert gleich eine ganze Reihe Gründe für diese Entscheidung mit: Man braucht keine DVD im Laufwerk, die Anzahl der Aktivierungen ist nicht begrenzt, die Spielstände werden online gespeichert und sind von überallher abrufbar und so weiter. Jedoch sind die Spieler, die sich momentan rege darüber in verschiedenen Foren austauschen, nicht unbedingt glücklich mit Ubisofts Kopierschutzpolitik: Immerhin sollen Spiele in Zukunft pausieren, sobald die Internetverbindung abbricht, und sich nicht weiterverkaufen lassen. Die ersten Titel mit dem neuen DRM-System sind **Silent Hunter 5** und **Die Siedler 7**. ❑

Info: www.ubi.com/de



FEINE SACHE | **Assassin's Creed 2** wird für den PC mit einigen DLCs ausgestattet herauskommen.

ASSASSIN'S CREED 2

Sammler-Editionen, DLC und DRM

Am 4. März ist es so weit: **Assassin's Creed 2** erscheint für PC – fast vier Monate nach den Konsolenversionen. Das Spiel soll zum Verkaufsstart in einer limitierten Fassung im Laden stehen, die ein lackiertes Wendecover, die beiden DLCs „Schlacht um Forli" und „Fegefeuer der Eitelkeiten" sowie die Bonusmission „Arsenal Schiffswerft" enthält. Sobald diese Ausgabe vergriffen ist, werden stattdessen normale Varianten mit herkömmlichem Cover und den beiden DLCs verkauft, auch verschiedene Sammler-Editionen mit weiteren Bonusinhalten soll es geben. Für die Wartezeit werden PC-Spieler mit einer besseren Grafik und zusätzlichen Steuerungsoptionen entschädigt. Da die Ubisoft-Webseite in einem offiziellen Foren-Eintrag verkündet: „Die meisten kommenden PC-Spiele von Ubisoft werden dieses System verwenden", ist es möglich, dass auch **Assassin's Creed 2** vom neuen DRM Gebrauch machen wird. ❑

Info: www.assassinscreed.de

MEDAL OF HONOR

Je eine Engine für Solo und Multiplayer



„Zwei Seelen wohnen, ach, in meiner Brust" – was Goethes Faust eher Unwohlsein bereitete, könnte für das neue **Medal of Honor** doppelten Spielspaß bedeuten: Die zwei Seelen sind in diesem Falle unterschiedliche Grafik-Engines, die getrennt für den Einzel- und Mehrspieler-Teil das technische Grundgerüst darstellen. Die Solo-Kampagne entsteht im Hause Electronic Arts Los Angeles und auf Basis der Unreal Engine 3, der Mehrspieler-Teil wird von Dice in Schweden mit Frostbite-Technik entwickelt. Das geht aus Twitter-Meldungen von Community-Manager Matthew Pruitt und Dice-Engine-Techniker Johan Andersson hervor. Für die Spieler bedeutet das hoffentlich: keine technischen Kompromisse und eine bestmögliche Spielerfahrung. **Medal of Honor** soll im Herbst dieses Jahres erscheinen. ❑

Info: www.medalofhonor.com/de_DE



EINE GROSSE FAMILIE | Da Entwickler Dice für den Mehrspieler-Part von **Medal of Honor** verantwortlich ist und dafür die eigene Frostbite-Engine einsetzt, wird eine Ähnlichkeit mit **Battlefield: Bad Company 2** sicherlich nicht von der Hand zu weisen sein.

Spitzengeschenk!

Jetzt PC Games abonnieren und eine tolle Prämie abgreifen!

Nobilé 4-Port-Hub (Prämien-Nr.: 1094429)
Der Nobilé 4-Port-Hub wirkt dank seiner schwarzen Spiegeloberfläche überaus elegant. Seine vier Schnittstellen arbeiten nach dem USB-2.0-Standard und sind somit Highspeed-kompatibel. Die Installation erfolgt dank Plug & Play treiberlos. Das Gerät benötigt kein zusätzliches Netzteil und sein USB-Kabel lässt sich bequem direkt am Hub befestigen. Dies sowie seine Größe von 10 x 2 cm machen den Nobilé-Hub ideal für den Transport in der Notebook-Tasche.
Lieferbar, solange Vorrat reicht.

abo.pcgames.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Computec Kundenservice, Postfach, 20080 Hamburg, Fax: 01805-8618002 (14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz); Österreich: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt, Fax: 0820-00 10 86; weitere Länder: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern, Fax: 0041 (0)41-3292204

❒ Ja, ich möchte das PC-Games-Abo mit DVD. 689484
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

❒ Ja, ich möchte das PC-Games-Ab-18-Abo mit DVD. 689485
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

❒ Ja, ich möchte das PC-Games-Extended-Abo mit DVD. 689486
(€ 78,90/12 Ausg. (= € 6,58/Ausg.); Ausland € 90,90/12 Ausg.; Österreich € 86,10/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte schicken Sie die Rechnung an folgende Adresse:
(bitte nur angeben, wenn die Rechnungsanschrift von der Lieferanschrift abweicht)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Gratis-Prämie:
Nobilé 4-Port-Hub
(Prämien-Nr. 1094429)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Datum   Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



VORSCHAU 03/10

INHALT

ROLLENSPIEL
DIABLO 3


Seite 30

AUFGEZÄHLT | Zwar lässt der lang ersehnte dritte Teil der **Diablo**-Reihe noch auf sich warten, doch Kollege Felix Schütz verrät schon jetzt 50 Dinge, die man über die Action-Rollenspiel-Hoffnung wissen sollte.

ROLLENSPIEL
FALLOUT: NEW VEGAS


Seite 18

VIVA LAS VEGAS | Sebastian Weber hat sich Deutschland-exklusiv das neue **Fallout**-Rollenspiel angesehen. Auf zehn Seiten erfahren Sie mehr über das neue Kampfsystem, die Spielwelt und die geplanten Quests.

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 11.02.10)

1. **BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2**
   Ego-Shooter | Electronic Arts
   Termin: 04.03.2010
2. **MAFIA 2**
   Action | 2K Games
   Termin: April 2010
3. **ASSASSIN'S CREED 2**
   Action-Adventure | Ubisoft
   Termin: 04.03.2010
4. **CRYSIS 2**
   Ego-Shooter | Electronic Arts
   Termin: Nicht bekannt
5. **DIABLO 3**
   Rollenspiel | Blizzard
   Termin: Nicht bekannt
6. **THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS**
   Rollenspiel | Nicht bekannt
   Termin: Nicht bekannt
7. **STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY**
   Echtzeit-Strategie | Blizzard
   Termin: Mitte 2010
8. **SPLINTER CELL: CONVICTION**
   Action | Ubisoft
   Termin: April 2010
9. **STAR WARS: THE OLD REPUBLIC**
   Online-Rollenspiel | Electronic Arts
   Termin: Nicht bekannt
10. **ARCANIA: A GOTHIC TALE**
    Rollenspiel | Jowood
    Termin: 2010

KOLUMNE VON THORSTEN KÜCHLER
NICHTS HALBES, NICHTS GANZES: DER ADD-ON-WAHN

Anno 1404: Venedig, **Dawn of War 2: Chaos Rising**, **Napoleon: Total War** – in der aktuellen PC Games besprechen wir gleich drei Spiele, die man landläufig als Add-on bezeichnen könnte. Denn im Kern sind alle genannten Titel nur Erweiterungen zu erfolgreichen Spielen, quasi das Dessert nach dem bereits verspeisten Hauptgang. Und gegen so ein leckeres Software-Tiramisu habe ich wirklich nichts einzuwenden, allerdings steigern derartige Semi-Fortsetzungen die Konfusion bei der Kundschaft. Denn während **Venedig** nur in Verbindung mit dem Hauptspiel läuft, ist **Chaos Rising** auch ohne **Dawn of War 2** spielbar.

Letzteres schimpft sich im Marketing-Jargon deshalb ein „Standalone-Add-on". Das gute Stück ist also ein eigenständiges Produkt, aber dennoch kein **Dawn of War 3**. Über den Sinn und Unsinn solcher Produkte lässt sich nun trefflich streiten: Kreativer Offenbarungseid? Abzockversuch? Geschenk an die Fans? Ich sage: Die Grundidee ist lobenswert, die Kommunikation selbiger meist stümperhaft schlecht. Als Käufer des Hauptspiels würde ich schon gerne wissen, warum die Add-on-Inhalte nicht als Gratis-Download angeboten werden! Und warum die Entwickler nicht gleich eine „richtige" Fortsetzung in Angriff nehmen!

Sicher, viele Leser werden nun sagen: „Ich mag mehr von meinem Lieblingsspiel, da freue ich mich über jedes Add-on" – und dieser Einwand ist legitim. Aber wenn Ubisoft den Mehrspieler-Modus für **Anno 1404** in ein Add-on auslagert, das noch dazu zwingend den Kauf des Hauptspiels voraussetzt, dann wird's albern! Deshalb meine Bitte, liebe Entwickler: Bindet eure Kunden durch kostenlose Mini-Add-ons und bastelt währenddessen an einer rundum verbesserten Fortsetzung.





NEUE SPIELZEUGE | Obsidian hat sich ein paar frische Waffen ausgedacht, unter anderem dieses Granaten-Maschinengewehr. Damit sind selbst Super-Mutanten kein Problem.

Fallout: New Vegas

Von: Sebastian Weber

Obsidian öffnet ein neues Kapitel im Fallout-Universum und schickt Sie in die Stadt der Sünde.

Viva Las Vegas – das sang Elvis Presley einst. Die Stadt der Sünde brachte aber nicht nur den King of Rock 'n' Roll dazu, ihr ein Lied zu widmen, sondern zieht Jahr für Jahr, Monat für Monat, Tag für Tag tausende Touristen an, die in die Atmosphäre der quietschbunt beleuchteten, verrückten, verschwenderischen und niemals zur Ruhe kommenden Metropole abtauchen möchten. So weit, so bekannt.

Aber wussten Sie, dass in Las Vegas täglich etwa 30.000 Kilogramm Shrimps verputzt werden, mehr als im Rest der Vereinigten Staaten zusammen? Oder wussten Sie, dass es Sie etwa 288 Jahre beschäftigen würde, wenn Sie in jedem Hotelzimmer von Las Vegas einmal nächtigen wollten? Oder wussten Sie, dass sich pro Tag etwa 150 Paare das Jawort in einer der vielen Kapellen in Las Vegas geben? Oder haben Sie schon gehört, dass Las Vegas im Jahr 2077 als eine von wenigen Städten der USA nicht von atomaren Sprengkörpern getroffen wird und deshalb unter dem neuen Namen New Vegas zu einem wichtigen Rückzugsort für alle Überlebenden in der Umgebung wird? Nicht? Dann herzlich willkommen in **Fallout: New Vegas**, dem neuen Kapitel im **Fallout**-Universum.

Ältere Semester, die die Vorgängertitel noch kennen, bekommen nun sicher glänzende Augen. **Fallout: New Vegas** kehrt nämlich zu seinen Wurzeln zurück, denn schon **Fallout 1** und **Fallout 2** waren an der Westküste der USA angesiedelt und spielten hauptsächlich in Kalifornien beziehungsweise Kalifornien und Nevada. Bethesda verlegte die Spielreihe mit **Fallout 3** auf die andere Seite Amerikas, nach Washington D.C. und in dessen Umland. Dieser Schauplatz diente aber nicht nur als geschichtsträchtige Bühne, sondern war gleichzeitig Symbol für das alles durchziehende Grundthema des Spiels: Geburt und Erwachen. Die zertrümmerte Hauptstadt der USA mit all ihren bedeutenden Gebäuden wie dem Weißen Haus, dem Capitol oder dem Lincoln Memorial stand für den Verfall der Gesellschaft nach dem fiktiven Atomkrieg, zeigte aber gleichzeitig auch, wie sich eine neue Zivilisation wie Phönix aus der Asche erheben kann und wie sich die Menschheit auch unter widrigsten Umständen durchsetzt.

Der neue Teil beschäftigt sich dagegen damit, wie eine Gesellschaft sich selbst organisiert, wenn Gesetze und Ordnung fehlen. **Fallout: New Vegas** zeichnet deshalb die Westküste als gefährliches Grenzland, sozusagen die Wiederbelebung des Wilden Westens, dreht aber an den Stellschrauben eines **Fallout**-Rollenspiels nur wenig herum.

Die neue Story-Ausrichtung von **Fallout: New Vegas** zeigt sich bereits zu Beginn Ihres Abenteuers. Statt wie in **Fallout 3** die Geburt Ihres Charakters mitzuerleben, präsentiert Ihnen **Fallout: New Vegas** genau das Gegenteil, dessen Tod. In der Eingangssequenz müssen Sie mit ansehen, wie Ihr Schützling von Unbekannten mit einem Kopf-



TROSTLOS | Obwohl Nevada dank blauen Himmels und Sonnenschein nicht so trist wirkt wie Washington D.C., malt auch **Fallout: New Vegas** kein einladendes Bild der Spielwelt.

schuss hingerichtet und daraufhin in der Mojave-Wüste verscharrt wird. Die denkbar schlechteste Voraussetzung für ein Rollenspiel. Kurz darauf rettet der mysteriöse Roboter Victor Sie aber und bringt Sie in das kleine Nest Goodsprings, wo der kauzige Doc Mitchell Sie wieder zusammenflickt – so startet die Charakter-Erstellung.

Ähnlich wie in Fallout 3 bettet Entwickler Obsidian Entertainment die Gestaltung Ihres Helden und das Tutorial direkt in das Spielgeschehen ein. Zuallererst bestimmen Sie natürlich Ihr Aussehen. Doc Mitchell hält Ihnen dafür einen Spiegel vor die Visage und kommentiert dies mit: „Hoffentlich hab ich dich wieder richtig zusammengesetzt, damit du dich erkennst." Das Menü, in dem Sie dann entscheiden, wie Sie im weiteren Spielverlauf ausschauen, übernehmen die Entwickler im Prinzip 1:1 aus **Fallout 3**. Lediglich ein Regler kommt neu hinzu, nämlich der, mit dem Sie Ihr Alter festlegen. Also gibt Ihnen **Fallout: New Vegas** diesen Punkt nicht vor, wie es sein Vorgänger tat, der Sie die Vergangenheit Ihres Charakters miterleben ließ. In **Fallout: New Vegas** bleibt es Ihnen überlassen, ob Sie einen Jungspund oder einen alten Knacker durch die Einöde Nevadas lenken.

Danach schickt Sie Doc an den Vit-O-Matic, eine Maschine, mit deren Hilfe er Ihre Kraft messen möchte. Genau wie mit dem Kinderbuch im Teil zuvor bestimmen Sie an diesem Gerät die Grundwerte Stärke, Wahrnehmung, Beweglichkeit, Ausdauer, Intelligenz, Charisma und Glück – also alles wie gehabt. Und auch die G.O.A.T.-Prüfung, mit der Sie in **Fallout 3**



ERSTER GESPRÄCHSPARTNER | Doc Mitchell versorgt Ihren beinahe gestorbenen Charakter zu Beginn des Spiels. Um Ihre Skills festzulegen, macht er einen Rorschach-Test mit Ihnen.

GERÜCHTE IM CHECK

Im Internet kursieren einige Vermutungen über Spielinhalte von Fallout: New Vegas. Zwar nahm Obsidian hierzu keine Stellung, doch wir klären auf, was wir zu den Gerüchten wissen.

▶ Ähnlich wie in Dragon Age wählt der Spieler aus verschiedenen Charakteren aus, deren Hintergrundgeschichte die ersten Spielstunden beeinflusst.
Der Charakter, den Sie in **Fallout: New Vegas** spielen, hat mit Sicherheit eine Geschichte, die im Verlauf der Spielzeit enthüllt wird. Während der Charakter-Erstellung, die uns Obsidian präsentierte, hatte man allerdings nicht die Wahl zwischen unterschiedlichen Hintergründen für seinen Schützling.

▶ Ein möglicher Charakter ist der Chinese Agent. Dieser erwacht nach einem missglückten Sabotageakt am Hoover Dam und einer folgenden Atomexplosion als Ghul. Ab diesem Zeitpunkt darf der Spieler diesen verkörpert.
Auch davon war während der Charakter-Erstellung nichts zu sehen. Ghule kommen in der Spielwelt von **New Vegas** zwar wieder vor, wir halten es aber für sehr unwahrscheinlich, dass Sie die Möglichkeit bekommen, einen von diesen zu spielen. Ob es die Gruppierung der sogenannten Chinese Agents gibt, können wir weder bejahen noch verneinen, da Obsidian nur die drei großen Fraktionen des Spiels enthüllte.

▶ Es wird Fahrzeuge geben.
Die Größe und Offenheit der Spielwelt würde es durchaus zulassen, dass Sie sich mit Vehikeln fortbewegen, denn im Gegensatz zu den städtischen Regionen von **Fallout 3** sind die Landschaften der Mojave-Wüste weit genug. Doch auch davon haben wir in der Präsentation nichts gesehen, der Held war lediglich wie gewohnt zu Fuß unterwegs.

▶ Die Caesar's Legion betreibt in New Vegas eine Arena, in der man kämpfen oder wetten kann.
Die Caesar's Legion stellte uns Obsidian als die Fraktion vor, die in New Vegas, genauer am Las Vegas Strip, beheimatet ist. Da es sich dabei um Sklaventreiber handelt, halten wir eine derartige Arena für durchaus möglich und Wetten würden zur Vorlage Las Vegas passen.

WAFFEN-MODIFIKATIONEN

Obsidian schaut bei der Mod-Szene von Fallout 3 ab und implementiert die Möglichkeit, dass Sie Ihre Waffen aufrüsten.

Einzigartige Waffen

Diese seltenen Wummen sehen nicht nur besonders aus, sie haben auch besondere Eigenschaften. Was genau, das verrät Obsidian nicht. Diese Knarren lassen sich aber scheinbar nicht modifizieren.

Pistolenverbesserungen

Die Standardversion der Pistole lässt sich über ein einfaches Upgrade-Menü im Inventar aufmotzen. Anhand zweier Beispiele zeigen wir Ihnen hier, was möglich ist.

Auf die kleinen Handwaffen lassen sich sogar Zielfernrohre schrauben. Damit treffen Sie deutlich besser, jedoch sind Pistolen nicht dafür ausgelegt, dass Sie sehr weit entfernte Ziele anvisieren, da sie zu sehr streuen.

Wenn Sie das mitgelieferte Magazin gegen ein größeres tauschen, können Sie im Kampf natürlich mehr Gegner aufs Korn nehmen. Wenn Sie allerdings im Hardcore-Modus spielen, müssen Sie auf das Gewicht achten, denn da zählt auch jede Patrone, die Sie dabeihaben.

Schritt für Schritt zum Jagdgewehr

Die Standardausführung des Jagdgewehrs erfüllt ihren Zweck, allerdings ist die Handhabung schwer.

Ein größeres Magazin sorgt für mehr Munition, der neue Repetierverschluss lässt Sie zudem schneller durchladen.

Dank des Zielfernrohrs nehmen Sie nun auch entfernte Ziele präzise unter Feuer – ein klarer Vorteil.

So war es in Fallout 3: In **Fallout 3** war es nicht möglich, seine Knarre zu verändern – im Gegensatz zu den beiden Vorgängern, die erlaubten, dass Sie sich Zielfernrohre an die Wummen schrauben und so weiter. Erst mit diversen Modifikationen von Fans konnte man seine Kampfwerkzeuge verbessern, etwa mit größeren Magazinen oder Schalldämpfern. Einzigartige Waffen gab es dagegen auch schon in Bethesdas Rollenspiel. Diese zu finden, war die einzige Möglichkeit, besonders starke Flinten zu bekommen.

festlegen konnten, welche Fähigkeiten Ihr Charakter haben sollte, bleibt bestehen, allerdings diesmal in Form einer Psychoanalyse. Dafür stellt Ihnen Doc Mitchell zuallererst einen Wortassoziationstest, in dem Sie in einem Multiple-Choice-Menü anklicken sollen, was Ihnen zu Begriffen wie Hund, Haus, Mutter oder Gegner einfällt. Außerdem möchte Mitchell wissen, wie sehr bestimmte Aussagen auf Sie zutreffen, zum Beispiel: „Ich stehe immer im Mittelpunkt und mag diese Aufmerksamkeit.“ Zu guter Letzt zeigt Ihnen Ihr Retter in einem Rorschach-Test diverse Bilder, zu denen Sie auswählen sollen, was Sie darauf erkennen. Am Ende dieses Prozesses schlägt Ihnen **Fallout: New Vegas** Skills vor, die zu Ihren Antworten passen. Ob Sie diese tatsächlich annehmen, bleibt Ihnen überlassen – wer mag, passt alle Werte manuell auf die eigene Spielweise an, eben so wie auch in **Fallout 3**.

Nun sind Sie bereit, endlich in das Abenteuer zu starten und herauszufinden, warum Sie der Roboter Victor überhaupt gerettet hat und warum Sie getötet wurden – **Fallout: New Vegas** soll dafür letztlich den gleichen Umfang haben wie **Fallout 3** und die Entwickler versprechen, dass Sie das Schicksal von New Vegas gravierend ändern. Doch zuvor erhalten Sie von Doc Mitchell noch den legendären

VORSICHT | Je nachdem, wie gut Ihr Ruf bei den verschiedenen Fraktionen ist, sollten Sie sich schwer bewaffneten NPCs nur behutsam nähern.



GEFANGEN | Wenn Sie Ghul Raul aus den Fängen der Mutanten retten, schließt er sich Ihnen an.

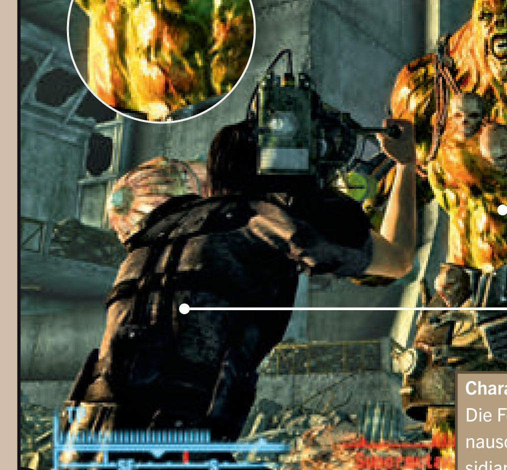


GRAFISCHE UNTERSCHIEDE

Obsidian Entertainment nutzt für Fallout: New Vegas die gleiche Grafik-Engine, die schon in Fallout 3 ihren Dienst verrichtete. Angeblich bohren die Entwickler die optische Qualität etwas auf. Anhand von zwei Screenshots zeigen wir, was New Vegas grafisch leistet.

Grafikeffekte
Der Mutant in Fallout 3 wirkt dank der Licht- und Schatteneffekte plastisch und natürlich in die Welt eingefügt. Der Screenshot von New Vegas lässt dies noch vermissen.

Fallout: New Vegas



Fallout 3

Charakterdetails
Die Feinheiten an Ihrer Spielfigur zeichnet New Vegas genauso gut wie Bethesdas Fallout 3. Den Kürzeren zieht Obsidian im Moment allerdings noch bei den Gesichtern und Animationen, jedoch bleibt noch Zeit, dies zu überarbeiten.

Texturen
Boden- und Wandtexturen stellt Fallout 3 detailreich dar, sodass Sie Risse und Brüche gut erkennen, was den Eindruck einer vom Krieg zerstörten Welt unterstützt. Obsidian leistet bei New Vegas ebenso gute Arbeit.

Pip-Boy, mit dem Sie alle Werte und die Ausrüstung Ihres Charakters im Auge behalten, und bekommen eine weitere Neuerung des Spiels näher gebracht: den Hardcore-Modus. Dieser steht Ihnen optional zur Verfügung und erhöht den Schwierigkeitsgrad von **Fallout: New Vegas** deutlich, da er grundlegende Spiel-Elemente verändert. In diesem Modus heilen Stimpacks – Sie wissen schon, sozusagen die Heilzauber des **Fallout**-Universums – Verletzungen nicht mehr sofort, sondern nur langsam mit der Zeit, und gebrochene Extremitäten erfordern immer einen Arzt, wodurch die vielen Kämpfe herausfordernder ausfallen sollen. Zusätzlich hat Munition im Hardcore-Modus nun auch ein Gewicht, sodass Sie nicht unendlich viele Patronen mit sich herumschleppen können. Und wer sich zu weit in die Wüste vorwagt, stirbt bei unzureichender Wasserversorgung mit der Zeit an Dehydrierung. Da das Spielgeschehen in der und um die Mojave-Wüste angesiedelt ist, sollten Sie diesen Faktor nicht unterschätzen. **Fallout: New Vegas** folgt im Hardcore-Modus also einem deutlich realistischeren Ansatz als in der Standard-Variante.

Doch egal, ob Sie sich nun an den Hardcore-Modus wagen oder nicht, Ihre erste Station in **Fallout: New Vegas** ist das kleine Nest Goodsprings, einer von vielen Orten, die es auch in der Realität nahe Las Vegas gibt (ca. 30 Meilen entfernt). Daneben zeigen die Entwickler auch den Hoover Dam und den McCarran-Flughafen. Welche Orte es sonst noch geben wird, will Obsidian nicht verraten. Aber Area 51, das legendäre Sperrgebiet des US-Militärs, liegt ebenso in Nevada



UNSCHEINBAR | Hinter der riesigen Solaranlage versteckt sich ein mächtiger Laser. Ob Sie diesen als Waffe benutzen oder den Bewohnern doch lieber den Strom zur Verfügung stellen, bleibt Ihnen überlassen.

DIE ENTWICKLER VORGESTELLT

Obsidian Entertainment ist kein Unbekannter im Rollenspiel-Genre. Wir fassen die Geschichte des Entwicklers kurz zusammen.

Wer ist Obsidian Entertainment?

Das Entwicklerstudio Obsidian Entertainment ging hauptsächlich aus der Schließung der Black Isle Studios (unter anderem verantwortlich für die **Fallout**- und **Icewind Dale**-Reihe) hervor. 2003 machte Publisher Interplay das hauseigene Studio dicht, da er in finanzielle Probleme geraten war. Daraufhin rauften sich einige Ex-Black-Isle-Mitarbeiter zusammen und gründeten Obsidian, darunter Darran Monahan (**Icewind Dale**), Chris Avellone (**Fallout 2**, **Icewind Dale**), Chris Jones (**Fallout**) und inzwischen auch Josh Sawyer (**Icewind Dale**). Viele andere der ehemaligen **Fallout**-Crew folgten. Obsidian hat sich seitdem vor allem durch exzellente Auftragsarbeiten einen Namen gemacht.



Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords

Das erste Projekt von Obsidian Entertainment war die Fortsetzung von Lucas Arts' erfolgreichem Rollenspiel **Knights of the Old Republic** (**KotOR**). **KotOR 2** erschien 2006 und überzeugte vor allem durch seine fesselnde Handlung. Allerdings gab es etliche Kritikpunkte, die den Spielern sauer aufstießen. Die KI der NPCs ließ zu wünschen übrig, es gab etliche Inhalte, die es aus Zeitgründen nicht mehr ins fertige Spiel geschafft hatten (die inzwischen aber durch Mods eingefügt wurden) und der Titel hatte mit regelmäßigen Abstürzen zu kämpfen. LucasArts' Drängen, das Spiel schnell zu veröffentlichen – deshalb die kurze Entwicklungszeit –, senkte zwar die Qualität etwas, dennoch war **KotOR 2** ein empfehlenswertes Rollenspiel.

Neverwinter Nights 2

Wieder eine Fortsetzung eines grandiosen Bioware-Rollenspiels. Obwohl **Neverwinter Nights 2** (2006) mit einigen Fehlern zu kämpfen hatte (etwa nicht funktionieren- d e Skripts und Speicherstände), zeigte Obsidian erneut, dass es auf einer gelieferten Grundlage (**Neverwinter Nights**) aufbauen und ein exzellentes Rollenspiel abliefern kann. Es folgten zwei Add-ons, nämlich **Mask of the Betrayer** (2007) und **Storm of Zehir** (2008).

Alpha Protocol

Mit **Alpha Protocol** wagt sich Obsidian an erstmals an ein komplett eigenes Projekt, ohne einen bereits bekannten Namen im Rücken. Der Spionage-Thriller im Rollenspiel-Gewand verlässt die typische Fantasy-Welt und lässt Sie in der Neuzeit in die Haut eines James-Bond-ähnlichen Agenten schlüpfen, der zum einen seine eigene Weste reinwaschen, zum anderen eine riesige Verschwörung aufdecken muss. Neben des ungewöhnlichen Settings ohne Elfen und Orks zeichnet das Rollenspiel die enorme Entscheidungsvielfalt aus, bei der jede Ihrer Aktionen den Spielverlauf gravierend beeinflusst. Erscheinen soll der Titel noch 2010.

SO ORGANISIEREN SIE IHRE BEGLEITER

In Fallout: New Vegas schließen sich Ihnen im Spielverlauf Begleiter an, etwa der Ghul Raul. Ihren Mitstreitern können Sie über das sogenannte Companion-Wheel Befehle geben:



Schon in Fallout 3 gab es die Möglichkeit, im Laufe des Spiels Begleiter bei sich zu haben – Beispiel: der Hund Dogmeat. Wer oder was sich Ihnen in **New Vegas** alles anschließt, verraten die Entwickler nicht.

und in der Nähe (ca. 85 Meilen entfernt) von Las Vegas und würde sich anbieten, eine Rolle in **Fallout: New Vegas** zu spielen. Obsidian lässt hier Raum für Spekulationen.

In Goodsprings allerdings wartet das freiwillig zu absolvierende Tutorial, in dem Sie die Grundlagen lernen, etwa den Umgang mit der Waffe, Schleichen und so weiter. Aber auch die ersten Nebenaufgaben, die Sie von den Bewohnern des Ortes bekommen, landen hier in Ihrem Logbuch. Einige dieser Aufgaben umfassen einfache Jobs, zum Beispiel eine Gecko-plage (die Biester sind bereits aus **Fallout 2** bekannt) zu beseitigen. Andere ziehen weitere Kreise: Goodsprings wird zum Beispiel seit Monaten von einer Bande namens

Obsidians Fallout-Wurzeln

Da nach der Schließung der Black Isle Studios ein Großteil der ehemaligen Angestellten zu Obsidian wechselten, kennen sich die Jungs natürlich mit dem **Fallout**-Universum aus – immerhin entwickelte Black Isle die Reihe für Publisher Interplay.

Chris Jones zum Beispiel, jetzt Chef der Technologie-Entwicklung bei Obsidian, war seinerzeit der leitende Programmierer von **Fallout**, bevor er zu Troika Games abwanderte und dort an **Vampire: The Masquerade – Bloodlines** mitarbeitete. Chris Avellone, seines Zeichens leitender Designer von **Fallout: New Vegas**, arbeitete bei Black Isle an **Fallout 2** mit, genauso wie Obsidian-Chef Feargus Urquhart. Avellone schrieb später die sogenannte **Fallout**-Bibel. Diese ist eine Sammlung von Texten, welche die Geschichte und den Hintergrund des **Fallout**-Universums beinhalten. Bethesda hat sich also nicht umsonst Obsidian Entertainment als Entwickler für **New Vegas** ausgesucht.





Nahkamp oder Fernkampf
Wenn Ihr Begleiter beide Waffenarten im Gepäck hat, entscheiden Sie, ob er lieber aus der Distanz angreifen soll oder seine Gegner verprügelt.

Equipment-Tausch
Wie in jedem Rollenspiel hat die richtige Ausrüstung natürlich großen Einfluss auf die Kämpfe. Deshalb können Sie Gegenstände mit Ihren Begleitern tauschen. Allerdings sind Letztere darüber vielleicht nicht immer glücklich.

Bleib bei mir!
Auch wie weit Ihr Kumpel sich von Ihnen entfernt, können Sie festlegen. Soll er wie ein zweiter Schatten an Ihnen kleben oder doch lieber etwas Abstand halten? Beides ist möglich.

Rückzug
Wenn Sie einer Übermacht von Gegnern gegenüberstehen, ziehen Sie sich mit diesem Knopf zusammen mit Ihrem Freund zurück.

Aggressivität
Wollen Sie, dass Ihr Helfer nach vorne stürmt, oder lieber, dass er sich im Hintergrund aufhält? Hier wechseln Sie zwischen dem Aktiv- und dem Passiv-Modus.

Heil dich!
Merken Sie während eines oder nach einem Kampf, dass Ihr Kumpel angeschlagen ist, lassen Sie ihn hier ein Stimpack zur Heilung benutzen.

Komm mit!
Ob Ihr Begleiter Ihnen folgt oder an einer Stelle auf Sie wartet, legen Sie hier fest.

Sprich mit mir!
Da alle NPC-Helfer eine eigene Hintergrundgeschichte und teilweise auch eigene Quests haben, lohnt es sich, sich über diesen Reiter mit den Kerlen zu unterhalten.

Companion Commands
Be Passive
Navigate LS
Exit B
Select A

Powder Gangers bedroht, die von den Bewohnern verlangen, dass diese einen gewissen Ringo ausliefern. Nun stehen Sie vor der Wahl, einzugreifen und Goodsprings zu helfen. Oder aber Sie marschieren zum Anführer der Ganoven und überfallen das kleine Kaff zusammen mit ihm und seinen Leuten und freuen sich über die fette Beute. Oder aber Sie ziehen von dannen. Jedoch bekommen Sie es dann viel später noch einmal mit den Powder Gangers zu tun und dann stellen die Jungs eine größere Gefahr dar – das versprechen die Entwickler zumindest. Nebenbei verrät uns Josh Sawyer (**Icewind Dale**, **Neverwinter Nights 2**), der Kopf des **Fallout: New Vegas**-Teams, dass Ihre Entscheidungen oft erst viel später Konsequenzen haben oder Fraktionen an anderer Stelle beeinflussen können.

Als echte Gutmenschen greifen wir den verängstigten Dörflern natürlich unter die Arme. Dazu suchen wir erst einmal diesen Ringo auf, der sich in einem Hinterzimmer des Saloons versteckt. Er erzählt Ihnen, dass der beste Weg, die Gang loszuwerden, sei, sich gegen sie zu wehren – Überraschung, oder? Dafür brauchen Sie aber ein wenig Unterstützung von den Bewohnern, weshalb Sie nun erst einmal Klinken putzen müssen. Eine gewisse Sunny Smiles, der Sie zuvor mit der Geckoplage helfen konnten, ist leicht zu überzeugen, anders aber Trudi, die inoffizielle Bürgermeisterin von Goodsprings. Im Gespräch mit ihr offenbaren uns



NICHT UNTERSCHÄTZEN | Die Anführerin der Super-Mutanten, Tabitha, sieht zwar aus, als sei sie (wie aus **Fallout 3** gewohnt) strohdumm, doch in **New Vegas** gibt es auch etliche hochintelligente Exemplare.

SO FUNKTIONIERT DAS KAMPFSYSTEM

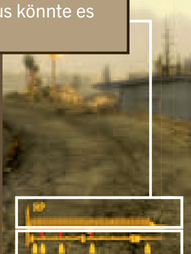
Obsidian bringt ein neues Element in das Kampfsystem V.A.T.S., das zugleich der Pause-Modus im Fallout-Universum ist. Wie die Kämpfe in Fallout: New Vegas ablaufen, zeigen wir hier:

Lebensenergie
Der Balken unter der Abkürzung HP verrät Ihnen, wie es um die Gesundheit Ihres Charakters steht. Geht diese zur Neige, heilen Sie sich über den sogenannten Pip-Boy mithilfe von Stimpacks. Im Hardcore-Modus könnte es dann aber schon zu spät sein.

Kompass
Hier bekommen Sie Informationen über Ihre Umgebung. Rote Balken symbolisieren Gegner, die gelben zeigen den Standort Ihrer Verbündeten an. Mithilfe des kleinen Dreiecks und der Himmelsrichtungen erkennen Sie, in welche Richtung Sie gerade schauen und können sich orientieren.

Gegner-Information
Hier zeigt Ihnen das Spiel den Namen und die Lebensenergie Ihres Widersachers an, damit Sie Ihre Aktionen taktisch planen können.

Nahkampf
Jede Nahkampfwaffe bekommt in **New Vegas** einen eigenen Spezialangriff spendiert, in diesem Fall „Fore" genannt. Aktivieren Sie diesen, wenn Sie einen Golfschläger in der Hand haben, zieht der Held den Schlägerkopf über den Schädel des Widersachers, um ihn k. o. zu schlagen.



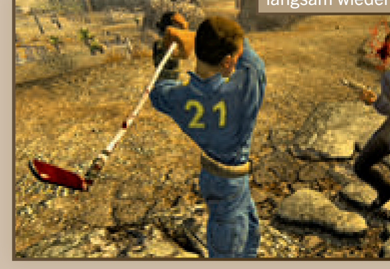




Aktionspunkte
Die Anzeige AP zeigt Ihnen, wie viele Befehle Sie im Pause-Modus noch geben können. Jede Aktion kostet dabei eine bestimmte Zahl an Punkten. So lange Sie davon welche übrig haben, können Sie Befehle aneinanderreihen. Sind alle aufgebraucht, beenden Sie die Pause und Ihr Held führt die Kommandos aus. Läuft das Spiel wieder in Echtzeit, füllen sich die Aktionspunkte langsam wieder auf.



Zielauswahl
Jeder Gegner im Spiel hat verschiedene Trefferzonen, also Kopf, Rumpf, Arme und Beine. Jede Zone dürfen Sie explizit als Ziel auswählen, die Prozentangabe zeigt, wie groß die Trefferchance ist.



die Entwickler eine weitere Neuerung von **Fallout: New Vegas**, denn Obsidian hat das Dialog-System ein wenig überarbeitet.

Nach wie vor haben Sie in den Unterhaltungen mehrere Antworten oder Fragen zur Auswahl, genau wie Dialogzeilen, die an Fähigkeiten Ihres Charakters geknüpft sind. Jedoch zeigt Ihnen **Fallout: New Vegas** alle theoretisch möglichen Skill-Antworten, selbst wenn Ihr Charakter die entsprechende Begabung gar nicht besitzt. Lediglich anhand der Art und Weise, wie Ihr Schützling den gewählten Text sprechen wird, sollen Sie erkennen können, wie hoch die Chance ist, dass der Versuch erfolgreich verläuft. Wirkt die zur Wahl stehende Dialogzeile also gestottert oder unsicher, sollten Sie eine andere Option wählen. Im Beispiel mit Trudi wählen die Entwickler die Option „Schleichen" aus, mit der wir die Hüterin von Goodsprings davon überzeugen möchten, dass unser Charakter die Powder Gangers in einen Hinterhalt locken könnte. Da wir allerdings vom Schleichen keine Ahnung haben, kauft uns Trudi den Plan nicht ab. Das hat keine schwerwiegenden Konsequenzen, wir können lediglich nicht auf ihre Unterstützung zählen. Generell möchte Obsidian Sie nicht für Ihre Experimentierfreudigkeit bestrafen. Klappt eine Dialogoption nicht, reagieren die Charaktere zwar glaubwürdig auf Ihre Unsicherheit, jedoch verbauen Sie sich damit nie den Weg. Haben Sie eine Begabung später dann doch in petto oder verbessert, dürfen Sie zurückkehren und es erneut versuchen.

Auf diese Art und Weise quatschen wir also mit den Dorfbewohnern und haben am Ende genug Unterstützer, um uns den Powder Gangers zu stellen. Im Kampf gegen die Jungs führen uns die Entwickler eine Neuerung des Kampfsystems vor. Im Grunde laufen die Schießereien in **Fallout: New Vegas** noch genauso ab wie in **Fallout 3**. Entweder Sie ballern in Echtzeit auf Ihre Gegner – wie in einem Ego- beziehungsweise Third-Person-Shooter – oder Sie pausieren das Geschehen und suchen sich gezielt Stellen am feindlichen Körper, die Sie aufs Korn nehmen wollen (siehe Kasten oben). In **Fallout: New Vegas** fallen Nahkampfwaffen aber wirkungsvoller aus als im Vorgängerspiel – ein Wunsch vieler Spieler. So hat nun jeder Knüppel eine eigene Spezialattacke, die Sie im Pause-Menü eigens anwählen dür-



WÜSTE WÜSTE | Im normalen Spielmodus dürfen Sie sich ohne Bedenken in die heiße Einöde wagen. In der Hardcore-Variante dagegen verdursten Sie ohne Wasser.



ALTE BEKANNTE | Obsidian gräbt ein paar Dinge aus den alten **Fallout**-Spielen aus, etwa die Geckos aus **Fallout 2**.

NUR WENIG VERÄNDERT | Gespräche verlaufen in **New Vegas** im Grunde wie in **Fallout 3**, nur dass Sie nun Skills dabei ausgiebig nutzen können.

fen. Im Beispielkampf gegen die Powder Gangers hat unser Held einen Golfschläger in der Hand. Aktivieren Sie den besonderen Angriff – in diesem Fall genannt „Fore" (zu Deutsch „Vorderteil", also bezogen auf den Schlägerkopf) –, holt Ihr Schützling über Kopf aus und zieht das Eisen über den Schädel des Widersachers. Die besonderen Schläge haben hauptsächlich den Zweck, Schurken aus den Socken zu hauen.

Ein weiterer wichtiger Punkt, der Einfluss auf die Kämpfe in **Fallout: New Vegas** nimmt: Sie dürfen ab sofort Ihre Waffen mit Modifikationen verbessern. Ob größeres Magazin, Zielfernrohr oder andere Spielereien, die Upgrades verändern die Wummen nicht nur äußerlich, sondern vor allem in ihrer Handhabung und Wirkung – ein Feature, das Obsidian sich aus der Mod-Community von **Fallout 3** abschaut, die das schon in den Vorgängern nachbesserte. Die Aufrüstungsteile für Knarren bekommen Sie entweder beim Händler Ihres Vertrauens, wenn Sie genug Kronkorken oder Tauschware dabeihaben, oder Sie finden die Sachen in der Welt, sei es versteckt oder als Beute.

Doch zurück zu den Powder Gangers. Die Kerle besiegen wir – immerhin handelt es sich um eine der ersten Quests im Spiel – schnell und die Dorfbewohner sind uns überaus dankbar für die Hilfe. Folge: Unser Ruf in Goodsprings steigt. **Fallout**-Veteranen stutzen nun kurz. Bisher bestimmte lediglich der Karma-Wert, wie sehr Sie zum Guten oder Bösen tendieren, und beeinflusste so das Verhalten der NPCs. In **Fallout: New Vegas** aber erarbeiten Sie sich eine Reputation, die sich auf einzelne Orte – wie Goodsprings – oder aber auf die verschiedenen Parteien im Spiel auswirkt.

Insgesamt gibt es drei große Fraktionen in **Fallout: New Vegas**. Die New California Republic (NCR) hat ihre Wurzeln in Kalifornien, breitet sich aber immer mehr in Richtung Osten und damit nach Nevada aus, ihr Stützpunkt befindet sich auf dem McCarran-Flughafen – Sie erinnern sich, einer der tatsächlich existierenden Orte. Ihre politische Gesinnung korrespondiert mit der Brotherhood of Steel, der die NCR auch zugewandt ist. Daneben kommt die sogenannte Caesar's Legion aus dem Osten der USA, die sich auf Sklavenhandel spezialisiert hat. Deren Sitz befindet sich am berühmten Las Vegas Strip. Fraktion Nummer 3 sind die Bewohner von New Vegas selbst. Daneben gibt es aber wohl auch noch bekannte Gruppierungen, etwa die angesprochene Brotherhood of Steel.

Wie Sie Ihren guten Ruf zu Ihren Gunsten ausnutzen, zeigen uns die Entwickler anhand der nächsten Quest-Reihe, die schon deutlich später im Spielgeschehen auf Sie wartet. Dabei dreht sich alles um die riesige Solar-Stromanlage Helios 1, die aufgrund des Wüstenklimas überaus produktiv ist. Also wollen natürlich alle Parteien im Spiel gerne die Energie von dort für sich haben. Doch die Einrichtung hat noch einen anderen Zweck, den wir erst später erfahren. Zunächst besteht Ihre Aufgabe darin, die Anlange wieder in Betrieb zu nehmen und den Strom nach New Vegas zu leiten. Da Sie sich sowohl mit der New California Republic als auch mit der Brotherhood of Steel gut gestellt haben, gelangen Sie spielend ins Innere der Anlage. Wäre Ihr Ruf schlechter, hätten Sie es da deutlich schwerer und müssten sich entweder dem Kampf stellen, sich hineinschleichen oder versuchen, den Wächter so lange vollzuquatschen, bis er Sie schließlich hineinlässt. Egal wie, sobald wir uns innerhalb der Anlage befinden, suchen wir nach dem dortigen Chef, einem unfähigen Typen namens Fantastic, der die ganze Zeit Angst hat, dass sein

FREUNDLICHER | Das Artwork zeigt, dass Obsidian in **New Vegas** eine deutlich hellere und farbenfrohere Spielwelt entwirft.

Boss Enzio ihn absägen möchte. Deshalb ist es für uns auch ein Leichtes, im Gespräch den Barter-Skill anzuwenden, der in **Fallout: New Vegas** nicht nur dafür nutzbar ist, die Preise in den Geschäften zu verhandeln, sondern in normalen Gesprächen sozusagen die Überzeugungsfähigkeit darstellt. Fantastic bringen wir dazu, uns alles über die Solaranlage zu verraten, und wir erfahren, wie wir sie in Betrieb nehmen, aber auch – und das ist viel interessanter – dass sich hinter dem unscheinbaren Stromgenerator eine riesige Laser-Waffe versteckt. Da man in **Fallout: New Vegas** natürlich auch seinen eigenen Interessen nachgehen kann, aktivieren wir daraufhin nicht etwa den Stromgenerator, sondern die mächtige Strahlenwumme und schauen aus sicherer Entfernung zu, wie das Ding alles Leben in seiner Reichweite zerbrutzelt.

Wer die dunkle Seite seines Charakters ausloten möchte, hat im Spielverlauf jede Menge Raum, den Egoisten heraushängen zu lassen. Oder aber Sie spielen Gruppierungen gegeneinander aus, um sich einen Vorteil zu verschaffen – was im Spielverlauf von **New Vegas** einen wichtigen Stellenwert einnehmen soll. Ein Beispiel dafür geben uns die Entwickler auf dem Berg Black Mountain, der in der Hand von Super-Mutanten ist. Im Gegensatz zu den Mutanten in **Fallout 3** sind diese aber nicht alle strohdumm und instinktgesteuert. Black Mountain bewohnen auch Mutanten der ersten Generation, die hochintelligent sind – wie in **Fallout 1**. Allerdings behandeln die Schlauen ihre etwas unterbelichteten Artgenossen schlecht, wodurch wir leicht einen Konflikt zwischen den beiden Parteien anzetteln und somit einfach abwarten können, bis sich die grünen Muskelberge gegenseitig dezimiert haben. Dort treffen wir übrigens auch auf eine neue Art von Mutant, den sogenannten Nightkin. Diese Elite-Fassung zählt auch zur schlauen Variante und kann sich zudem unsichtbar machen, was sie noch gefährlicher macht als die restlichen, sowieso schon hart zu besiegenden Mutanten.

Doch eigentlich führt uns **Fallout: New Vegas** nach Black Moun-



UNENDLICHE WEITE | Die Spielwelt von **New Vegas** soll in etwa so groß sein wie die in **Fallout 3**.



VIT-O-MATIC | Mit dieser Maschine bestimmen Sie Ihre Charakterwerte – wie in **Fallout 3** mit dem Kinderbuch.

„Der Fokus liegt stärker auf Interaktion mit der Spielwelt."

PC Games: Das neue **Fallout** trägt den Untertitel **New Vegas**. Wie seid ihr eigentlich auf die Stadt der Sünde als Dreh- und Angelpunkt gekommen?

Avellone: „In **Fallout 3** drehte sich alles um Washington als den Mittelpunkt der Geschehnisse. Wir suchten deshalb nach einer neuen, aufregenden Stadt und sind dabei auf Las Vegas gekommen. Dadurch, dass wir den Spieler in **Fallout: New Vegas** von der Ostküste weit nach Westen entführen, bekommt unsere Spielwelt den Eindruck eines gefährlichen Grenzlandes. **Fallout 3** drehte sich in gewisser Weise um die Wiedergeburt des Landes, **New Vegas** lässt sozusagen den Wilden Westen wieder aufleben."



Chris Avellone ist Kreativdirektor bei Obsidian Entertainment.

PC Games: Einige von euch haben ja schon an früheren **Fallout**-Spielen gearbeitet. Wie glücklich seid ihr darüber, jetzt **New Vegas** umsetzen zu dürfen?

Avellone: „Ich bin überglücklich. Ich habe **Fallout 1** damals geliebt und war wirklich froh darüber, an **Fallout 2** arbeiten zu können und die **Fallout**-Bibel (Anm. d. Redaktion: Sammlung von Hintergrundinformationen, die das **Fallout**-Universum charakterisieren) zu schreiben. Als Bethesda dann um die Ecke kam und uns fragte, ob wir ein neues **Fallout**-Spiel machen wollten, da musste ich nicht lange überlegen."

PC Games: Also habt ihr euch nicht um die Entwicklung beworben, sondern wurdet ausgesucht?

Avellone: „Ja, Bethesda hat uns kontaktiert. Aber mit unserem Hintergrund war es ja eine offensichtliche Entscheidung. Wir haben ja schon oft genug gezeigt, dass wir mit vorhandenen Grundlagen gute Spiele produzieren, und viele von uns haben damals bei Black Isle schon an **Fallout** gearbeitet."

PC Games: Was unterscheidet **New Vegas** aus eurer Sicht am stärksten von **Fallout 3**?

Avellone: „In **New Vegas** legen wir den Fokus viel mehr auf die Interaktion mit den verschiedenen Fraktionen. Deshalb gibt es auch unzählige Möglichkeiten, es sich mit einer Partei zu verscherzen oder sich bei ihr verdient zu machen. Außerdem fügen wir modifizierbare Waffen, ein ausgefeilteres Kamerasystem und neue Dialogoptionen ein."

PC Games: Das heißt also, ich kann mir meinen Ruf in **New Vegas** leicht zerstören?

Avellone: „Na ja, es ist einfach wie im echten Leben. Verschiedene Charaktere reagieren auf Aktionen unterschiedlich. Natürlich gibt es Situationen, in denen der Spieler direkt merkt, wenn er Mist gebaut hat, teilweise spürt man die Konsequenzen aber auch erst Stunden später. Genauso funktioniert unser Dialogsystem. Manche Charaktere sind empfänglicher für bestimmte Skills, andere nicht – und sie reagieren entsprechend darauf."

PC Games: Kann ich solche Fehlentscheidungen dann später wieder ausbügeln?

Avellone: „Absolut, diese Option gibt es so gut wie immer. Wenn du später einen Skill oder Charakterwert verbessert hast, mit dem du dich ‚einschleimen' kannst, dann darfst du dein Glück versuchen."

PC Games: Wie weit seid ihr denn mit der Entwicklung von **New Vegas**?

Avellone: „Die Arbeiten an **New Vegas** gehen gut voran. Im Moment arbeiten wir an den Dialogen und Gebieten, der Rest sieht soweit ziemlich gut aus."

tain, damit wir dort einen Ghul befreien, der von den Mutanten als Gefangener gehalten wird. Wieso und weshalb, das verraten die Entwickler nicht, zeigen uns dafür aber lieber eine letzte wichtige Neuerung im Spiel: Nachdem wir die arme Seele befreit haben, schließt sich der Junge uns an, damit wir ihn in Sicherheit bringen. Bevor wir uns aber dem letzten Kampf vor seiner Zelle stellen, organisieren wir unsere kleine Gruppe. Sobald Sie nämlich Begleiter bei sich haben, nutzen Sie das sogenannte Companion Wheel (zu Deutsch: Begleiter-Rad), ein übersichtliches Menü, mit dem Sie Ihren Freunden Befehle geben können, deren Verhalten bestimmen oder Ausrüstung tauschen. So reagieren Sie also schnell auf unterschiedliche Spielsituationen und sagen Ihren Party-Mitgliedern, ob Sie aggressiv vorgehen, sich lieber im Hintergrund halten, ob sie Ihnen folgen oder warten sollen und so weiter. Unsere Nachfrage, wie groß eine solche Party ausfallen kann, erschien den Entwicklern dann aber wohl etwas unangenehm. Wir erfuhren nur so viel: Es gibt auf jeden Fall Begleiter, die sich Ihnen prinzipiell für den gesamten Spielverlauf anschließen können, **Fallout: New Vegas** wird aber kein typisches Party-basiertes Rollenspiel wie etwa **Dragon Age: Origins** oder **Drakensang: Am Fluss der Zeit**. Jeder Begleiter soll dabei seine eigene Hintergrundgeschichte mit sich bringen oder auch hin und wieder als Quest-Geber fungieren. Unsere Frage, welche Art von Begleitern dabei möglich sind, lässt Obsidian bislang offen – und wir sind uns sicher, einige andere Spielinhalte ebenfalls …

AUTHENTISCH | Obsidian hetzt Sie durch allerlei real existierende Orte, entwirft die restliche Welt aber ebenso glaubwürdig.

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber



Fallout 1 und **Fallout 2** habe ich geliebt und Stunde für Stunde gespielt. Entsprechend groß war meine Freude, als Bethesda seinerzeit **Fallout 3** ankündigte und ein exzellentes Endzeit-Rollenspiel ablieferte. In der Präsentation von **Fallout: New Vegas** war ich auf den ersten Blick jedoch enttäuscht, denn ich hatte die nächste Evolutionsstufe des Universums erwartet. Stattdessen zeigte Obsidian ein Spiel, das schon bekannt wirkte. Nach einer Stunde bewegten Bildern war die schlechte Stimmung aber freudiger Erwartung gewichen. Erwartung darauf, wie sich die Geschichte um den gebeutelten Charakter wohl entwickelt, wie sich die Neuerungen, die Obsidian in das Spiel einbaut, anfühlen, und vor allem auf Las Vegas. Jetzt spiele ich wieder **Fallout 3**, um die Wartezeit zu überbrücken, denn **New Vegas** hat die Lust auf trostlose Rollenspielwelten wieder geweckt. Und dass Obsidian das geschafft hat, ist für mich schon mal ein gutes Zeichen.

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: Obsidian Entertainment
ANBIETER: Bethesda
TERMIN: Herbst 2010

1&1 DSL

INTERNET UND TELEFON



100,– € WECHSLER-BONUS SICHERN!



1&1



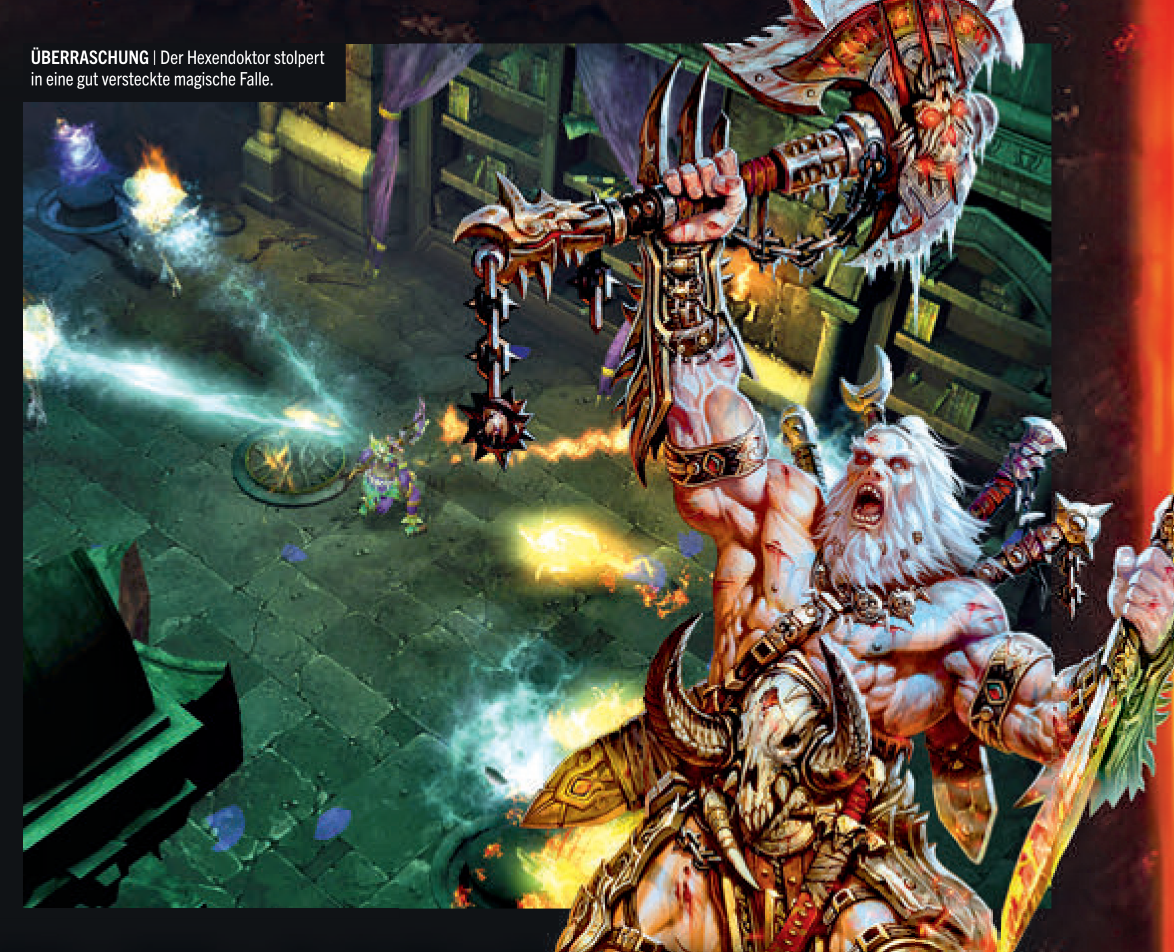
Jetzt informieren und bestellen: 0 26 02 / 96 90

www.1und1.de

*1&1 Surf-Flat 6.000: 24 Monate für 19,99 €/Monat, danach 24,99 €/Monat. In den meisten Anschlussbereichen verfügbar. Inklusive Internet-Flat. Inklusive Telefonie (Privatkunden): rund um die Uhr für 2,9 ct/Min. ins deutsche Festnetz. Anrufe in alle deutschen Mobilfunknetze 19,9 ct/Min. 1&1 WLAN-Modem für 0,– € (Hardware-Versand 9,60 €). Mindestvertragslaufzeit 24 Monate.

Von: PC Games Redaktion

Fünf Jahre Entwicklung und immer noch kein Ende in Sicht – Grund genug für uns, die wichtigsten Fakten zu Diablo 3 zusammenzufassen.



ÜBERRASCHUNG | Der Hexendoktor stolpert in eine gut versteckte magische Falle.

Diablo 3: Die 50 wichtigsten Fakten

1 Die Geschichte von **Diablo 3** setzt etwa 20 Jahre nach den Ereignissen von **Diablo 2: Lord of Destruction** ein. Zur Erinnerung: Eine Gruppe von Helden wehrte darin die Armeen der drei Dämonenfürsten Diablo, Baal und Mephisto ab. In **Diablo 3** wird man erneut mit dem Übel konfrontiert; Blizzard verspricht dabei eine „tiefgründige" Story, in der vor allem die Menschheit und ihre Taten im Zentrum stehen sollen. Ob neben Diablo auch die beiden anderen Brüder wieder auftauchen, ist nicht bekannt.

2 Die Fantasy-Welt von **Diablo 3** hört auf den Namen Sanktuario. Diesmal wird man nicht nur bekannte Orte wie das Dorf Tristram aus **Diablo 1** erkunden, sondern auch völlig neue Gebiete. Ähnlich wie im zweiten Akt von **Diablo 2** durchwandert der Spieler beispielsweise eine weitläufige Wüste, außerdem gelten Dschungel- und Waldgebiete als wahrscheinlich. Das Szenario wird düster, rauh und deutlich erwachsener als etwa Azeroth, die vergleichsweise schrille Fantasy-Welt aus **World of Warcraft**.

3 Klick, klick, klick: Auch in **Diablo 3** stehen die effektvollen Kämpfe an erster Stelle. Der Held wird per Maus geschmeidig durch Wälder und Täler, über Wiesen und Felder, in Dungeons und Kerker gescheucht, dabei stürmen von allen Seiten hunderte von Gegnern heran. In **Diablo 3** ist das Monsteraufkommen nochmals höher als im Vorgängerspiel, was auch an den enorm starken Skills der Helden liegt: Wo der Barbar ausholt, der Kampfmönch wütet, die Zauberin hext, da rührt sich nichts mehr. Manche Attacken plätten locker ein Dutzend Feinde auf einmal. Entscheidend ist, dass die Action niemals lahmt, daher hat Blizzard die Steuerung bewusst schlicht gehalten: Monster werden mit zwei Maustasten totgeklickt, dazu kommen noch vier Tasten auf der Tastatur, die für das Auslösen von Spezialattacken nötig sind – das muss reichen, um die rasanten Gefechte zu überstehen. x

4 Kleine Quests lockern das Geschehen auf. Blizzard legt diesmal großen Wert auf zahlreiche und flotte Aufgaben abseits vom Monster-Gekloppe. Das ist ein wichtiger Unterschied zum Vorgänger **Diablo 2**, der nur sechs simple Quests pro Akt bot. In **Diablo 3** soll es gar so viel zu tun geben, dass man beim ersten Durchspielen keineswegs alle Quests zu Gesicht bekommen wird. Als wir **Diablo 3** auf der Blizzcon 2008 anspielten, erhielten wir einen ersten Einblick: In der Demo mussten wir etwa den Geist eines verstorbenen Mädchens aufstöbern, Gegenstände für eine Beschwörung transportieren, kurzen Dialogen folgen, spezielle Gegner erledigen – alles simpel und auf Kurzweil getrimmt, aber sehr unterhaltsam. Immerhin ist **Diablo 3** kein handfestes Rollenspiel, sondern ein Hack & Slay, bei dem es vor allem auf Tempo und Spielfluss ankommt. Trotzdem verspricht Blizzard vielseitige Aufgaben, die dem Monstergedresche mehr Sinn und Hintergrund verleihen und obendrein die Story auspolstern.

5 In Diablo 3 steht die Story deutlich stärker im Vordergrund als noch in den Vorgängern. Daher soll man auch auf wesentlich mehr Charaktere treffen, von denen bislang aber nur wenige enthüllt wurden. Als alter Bekannter aus den ersten beiden **Diablo**-Spielen wird der Gelehrte Deckard Cain wieder eine wichtige Rolle in der Geschichte einnehmen. Leah, eine junge Frau, war bereits im Teaser-Trailer zu hören und zu sehen. Sie ist eine Freundin von Cain und – Achtung, Spekulation! – gibt dem Spieler vermutlich schon früh im Spiel eine Quest, um den zerstreuten alten Kauz aus einem Dungeon zu retten. Dialoge laufen automatisch ab und sind voraussichtlich voll vertont, das Spiel zeigt die Gesprächspartner dazu in einer Nahaufnahme.

6 Gegner treten zwar meist in Gruppen auf, sollen aber trotzdem mehr Besonderheiten besitzen als die Feinde in **Diablo 2** – der Spieler muss hin und wieder also seine Taktik anpassen. Beispielweise trifft man auf Okkultisten, die sich zusammentun, um einen Dämon zu beschwören – erledigt man sie also nicht schnell, hat man einen schweren Kampf vor sich. Dank der 3D-Engine können Gegner außer-



DRAMATISCH | Blizzard verspricht eine deutlich spannendere Story als im Vorgänger **Diablo 2**.

dem von überall her auftauchen – in Dungeons kommen sie auch mal aus Särgen gesprungen oder über Treppengeländer geklettert.

7 Auf Bossgegner, die teilweise auch mit speziellen Sequenzen die Spielfläche betreten, wird man in **Diablo 3** regelmäßig treffen. Blizzard enthüllte beispielsweise den Thousandpounder, ein extra fettes Biest, das zuvor durch ein Blutopfer zum Leben erweckt wurde und mit zwei riesigen Keulen angreift. An anderer Stelle demonstrierten die Entwickler den Siegebreaker, ein gigantisches Vieh auf vier Beinen, das zunächst eine massive Felswand durchbricht und auch schon mal genüsslich den einen oder anderen Heldenschopf abknabbert. Auch konnten wir bereits selbst gegen einen Skelettkönig antreten, der sich Untote zu Hilfe ruft und somit gefährlicher wird, je länger der Kampf andauert.

8 Die Gesamtspieldauer von **Diablo 3** anzugeben, ist natürlich noch arg spekulativ – allerdings hat Blizzard bereits verlauten lassen, das Spiel werde ungefähr so umfangreich werden wie seinerzeit **Diablo 2** ohne das Add-on.

9 Ein Paradies für Sammel-Fans: Besiegte Gegner hinterlassen in **Diablo 3** massig Beute. Items liegen in unterschiedlichen Seltenheitsgraden vor und sind ähnlich wie in **World of Warcraft** farblich markiert, außerdem gibt es natürlich Unique Items und Sets. Seltene Edelsteine lassen sich in Ausrüstung einsetzen, Runen dienen dem Ausbau von Skills (siehe auch Punkt 39). Blizzards Rechnung geht auf: Als wir das Spiel das erste Mal ausprobierten, erwischten wir uns binnen Minuten wieder dabei, wie wir gierig die Beute aufklaubten, seltene Objekte mit Identifikationszaubern untersuchten und danach die Statuswerte der Items abglichen. Ein Detail: Um das Spieltempo weiter zu erhöhen, sammelt der Held das Gold am Boden nun automatisch auf, sobald er darüber läuft. Blizzards Begründung: Der Spieler würde es ja ohnehin mitnehmen, daher läuft der Prozess automatisch ab.

10 Dynamische Levels: Anders als etwa in **Titan Quest** oder **Sacred 2** werden die Levels in **Diablo 3** zum Großteil dynamisch erzeugt. Das Zufallsprinzip entscheidet beispielsweise darüber, wie genau die Dungeons aufgebaut sind, an welcher Stelle sich Fallen und Schätze verbergen, wo Gegner spawnen und welche Quests den Spieler erwarten. Das Spiel setzt dazu vorgegebene Levelstücke eigenständig zusammen. Trotzdem überlassen die Entwickler nicht alles dem Zufall: Wichtige Orte bauen die Leveldesigner ganz klassisch von Hand, sodass letztendlich „nur" die Wege zwischen diesen vorgegebenen Punkten dynamisch generiert werden. Mit diesem Mix aus vorgegebenen und per Zufall erzeugten Levels will Blizzard qualitativ hochwertige Umgebungen bei gleichzeitig hoher Wiederspielbarkeit bieten.

11 DIE ZAUBERIN

Die Zauberin steht mit den Elementen in Kontakt und kann ihren Gegnern zum Beispiel mit arkanen Geschossen zusetzen. Wird die Situation der magisch begabten Dame zu haarig, kann sie sich per Teleportation retten oder in einem kleinen Radius die Zeit verlangsamen, um so herannahende Geschosse aufzuhalten.



12 Zufallsgenerierte Dungeons gelten als wichtiger Teil der **Diablo**-Spielerfahrung und sind daher vielfältig vertreten: Grotten, Kerker, unterirdische Bibliotheken, Kanalisationen, Tempel, Kellergeschosse, Höhlen und noch vieles mehr wird man erforschen – schon **Diablo 2** hatte in dieser Hinsicht mit Abwechslung begeistert. Ende 2008 spielten wir bereits eine frühe Demo von **Diablo 3**, in der wir eine düstere, verfallene Kathedrale unsicher machten – ähnlich wie die Kirche in **Diablo 1**.

13 Unvorhersehbare Skripts und überraschende Ereignisse sollen den simplen Hack&Slay-Ablauf von **Diablo 3** spannend gestalten. Eine Kostprobe gab es bereits in dem allerersten Gameplay-Video: Da sah man den riesigen Siegebreaker-Boss, der nach seinem Ableben zu Stein zerfiel. Aus diesen Trümmern schossen Strahlen in den Boden, wodurch sich von allen Seiten Untote aus der Erde gruben, die sofort zum Angriff übergingen. Ein anderes Beispiel erlebten wir selbst beim Anspielen: Unser Held betrat eine finstere Bibliothek und war noch keine zehn Schritte gelaufen, da sahen wir ein Stockwerk tiefer einige NPCs aufgeregt miteinander streiten – eine



NOVA | Der Froststoß der Magierin zerlegt die umherstehende Monsterschar auf einen Schlag.

UMFRAGE #1: WUNSCHDENKEN

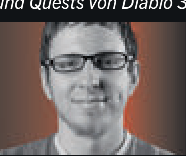
Wenn Sie exakt einen Wunsch für Diablo 3 frei hätten, welcher wäre das?

23,77%	Eine ungeschnittene, deutsche Version – notfalls mit USK 18
14,46%	Eine spannendere Story mit vielen Dialogen und Charakteren
12,99%	Mehr und abwechslungsreichere Quests
12,75%	Komplexere Charakterentwicklung
12,50%	Noch stärkere Ausrichtung auf Online- bzw Koop-Spiel
11,52%	Ein düsterer Grafikstil mitsamt modernerer Technik
7,11%	Deutlich höherer Rollenspielanteil (z.B. Gesinnungswahl)
1,96%	Wesentlich mehr Action und dafür weniger Rollenspiel
1,72%	Umfangreiche Mod-Unterstützung
1,23%	Noch mehr Blut- und Gewalteffekte

Quelle: pcgames.de

CHRISTIAN

über Story und Quests von Diablo 3



Items sammeln und Gegner totklicken kann ich in **Torchlight** auch. Dafür brauche ich keine jahrelange Entwicklungshölle. Was **Diablo 3** für mich von all den Bewerbern abheben muss, ist die Story. Epische Konflikte, erzählt von düsteren Männerstimmen mit unheilsschwangerem Timbre, vom Leben gezeichnete Helden in schweißgetränkten Kämpfen mit gehörnten Dämonen – genau das will ich. Und zwar nicht nur in Zwischensequenzen, sondern in jeder Quest und in jedem Seitenarm der Dungeons. Blizzard wird das liefern! Das weiß ich! Warum? „'Cause I see what cannot be. Shadows move, where light should be!"

Vorahnung auf all die Gefahren und Gegner, die da noch auf uns warten sollten. Mit solchen kurzen Einschüben will Blizzard durchgängig Spannung erzeugen und das klicklastige Geschehen auflockern.

14 **Das Inventar** hat Blizzard im Laufe der Entwicklung bereits mehrfach umgestaltet. Einst ähnelte es dem Rucksack von **World of Warcraft**, wo jedes Item grundsätzlich einen Slot verbraucht, ganz egal, wie klobig oder schwer es ist. Das ist ein Unterschied zum Inventar von **Diablo 2**, wo Rüstungen beispielsweise viel mehr Platz benötigen als etwa ein Heiltrank. Auf der Gamescom 2009 jedoch zeigte Blizzard ein leicht verändertes System – größere Items wie Waffen oder Kleidungsstücke nahmen nun zwei Inventarslots ein. Mittlerweile scheint aber auch dieses Konzept überholt: Nun präsentiert sich das Inventar ähnlich wie vor zwei Jahren, allerdings in dreigeteilter Form, sodass Quest-Items anscheinend in einen eigenen Stauraum wandern. Wir vermuten aber, dass auch dieses Design noch nicht final ist. So oder so: Blizzard verspricht, dass man in **Diablo 3** mehr Items mit sich herumschleppen kann als es im Vorgänger der Fall war. Zusätzlich kann der Held nun neue Rüstungsteile anlegen, etwa Hosen oder Schulterpanzer. Außerdem ist geplant, dass sich das Inventar mithilfe von Taschen erweitern lassen wird.

16 **Große Aufregung um die Statuswerte:** In **Diablo 3** darf man die Basisattribute wie Stärke, Geschicklichkeit oder Vitalität nicht mehr selbstständig steigern! Stattdessen erhöht das Spiel diese Werte automatisch nach einem Levelaufstieg, ähnlich wie in **World of Warcraft**. Der Grund: In **Diablo 2** war es möglich, sich seinen Charakter zu „verskillen", wenn man die falschen Werte steigerte. Wusste man jedoch, wie man seine Klasse zu spielen hatte, haben die meisten Spieler nur noch ein und denselben Weg verfolgt. Zu risikoanfällig, zu undynamisch – so urteilt Blizzard heute über dieses veraltete System. Allerdings sei diese Design-Änderung in **Diablo 3** keineswegs ein Zugeständnis an Gelegenheitsspieler, im Gegenteil – die Entwickler versprechen, dass man in **Diablo 3** mehr Tiefgang und Freiheiten bei der Charakterentwicklung genießen wird als im Vorgänger.

18 **Diesmal ohne Talentbäume:** Als Blizzard das Spiel in früheren Demos präsentierte, verwendete **Diablo 3** noch ein klassisches Talentpunktesystem. Alle Skills unterteilten sich pro Klasse in drei verzweigte Bäume, manche der Talente waren erst auf hohen Levelstufen freischaltbar. Dieses System hat Blizzard nun verworfen, man arbeite – so Lead Designer Jay Wilson – an einem neuen Konzept. In diesem sollen alle lernbaren Fähigkeiten nun aus einem Skillpool stammen, was eine freiere, flexiblere Charakterentwicklung erlaubt. Blizzard gab aber auch gleich zu bedenken, dass man dieses System wieder verwerfen würde, sollte es sich in der Praxis als untauglich erweisen. Daher ist es auch durchaus möglich, dass Blizzard wieder zu klassischen Talentbäumen zurückkehren wird.

17 DER BARBAR

Als grobschlächtiger Geselle setzt der Barbar vor allem auf Stärke. Mit Hämmern oder Äxten zieht er in die Schlacht. Per Sprungattacke landet der Barbar mitten in einer Feindmenge, betäubt die Widersacher dann mit einem Erdstoß und erledigt gleich mehrere Feinde mit einer Rundumschlag-Attacke.

15 BLIZZARD-SPIELE IM GRAFIKWANDEL

Viel wurde schon über die Grafik von Diablo 3 geschimpft. Dabei ist das Spiel längst noch nicht fertig und kann sich noch stark verändern.

Praktisch alle Blizzard-Titel benötigen viele Jahre bis zu ihrer Fertigstellung. In dieser Zeit verändern sich die Spiele grafisch teils enorm. **Diablo 1** beispielsweise wurde 1996 auf ersten Screenshots noch gänzlich ohne Lichteffekte gezeigt. Das Spiel wirkte dadurch taghell, was höchst irreführend war – immerhin entpuppte sich das Endprodukt als enorm finster. Oder **World of Warcraft** – die ersten Screenshots entsprechen bei Weitem nicht dem optischen Endergebnis. Auch **Diablo 2** sah auf den ersten Bildern weit schlechter aus als das finale Produkt. Und selbst **Starcraft 2: Wings of Liberty** wurde grafisch seit seiner Ankündigung deutlich aufgepeppt, besitzt nun etwa coole Physik-Effekte, Wasserspiegelungen und schärfere Bodentexturen. Das wirft die Frage auf: Wie wird wohl **Diablo 3** in ein bis zwei Jahren aussehen?



WARCRAFT 3 (1999)

VON DER ANKÜNDIGUNG ... | So langweilig sahen die ersten Screenshots zu **Warcraft 3** aus, die Blizzard Ende 1999 veröffentlichte: Matsch-Texturen, erdige Farben, detailarme Einheiten.



WARCRAFT 3 (2002)

... ZUM FERTIGEN SPIEL | Und so sieht **Warcraft 3: The Frozen Throne** heutzutage aus: Farbenfroh im Design, mit schönen Effekten und wesentlich mehr Details versehen.

19 **Mana – alles beim Alten?** In den ersten beiden **Diablo**-Titeln diente Mana – wie in so vielen Rollenspielen – dem Einsatz von Zaubersprüchen und Spezialfähigkeiten. Auch **Diablo 3** wurde anfangs noch mit einem Mana-System präsentiert. Mittlerweile gilt es aber praktisch als sicher, dass sich dieses Konzept für **Diablo 3** ändert: Blizzard erklärte, dass man derzeit angestrengt daran arbeite, um für jede Klasse einen individuellen Mana-Ersatz zu finden. Der Barbar soll beispielsweise durch Kämpfe seinen Wutlevel aufbauen können, um erst bei genügend Wut all seine Spezialattacken einzusetzen. Ein ähnliches System kam schon in **World of Warcraft** zum Einsatz.

20 **Diablo 3 wird blutig und brutal.** So war es schon in den Vorgängern, so ist es auch hier: Gegner zerplatzen in matschige Bestandteile, verenden in teils martialischen Sterbeanimationen und auch die Levels sind hin und wieder mit grausigen Details „verziert" – der menschliche Körper gibt da buchstäblich viel her. Dennoch ist **Diablo 3** kein unmoralisches Splatterfest, weshalb auch schon die beiden Vorgänger einer USK-Freigabe ab 18 Jahren entgehen konnten. Zwar wirkt **Diablo 3** noch eine gute Spur blutiger, doch das heißt nicht zwangsläufig, dass das Spiel wirklich das Siegel „Keine Jugendfreigabe" erhalten wird. Es ist also möglich, dass **Diablo 3** noch eine Alterseinstufung ab 16 Jahren erhält. Blizzard hat vor 2008 verlauten lassen: Eine Freigabe ab 18 Jahren sei nicht akzeptabel, man würde die Bluteffekte in diesem Fall ein wenig kürzen, um einen USK-16-Sticker zu erhalten. Doch auch hier gilt: Sicher ist noch gar nichts! Immerhin hat da auch der Publisher Activision Blizzard noch ein Wörtchen mitzureden.

22 **Physikalisch korrekt:** Neben **Starcraft 2: Wings of Liberty** wird auch **Diablo 3** aufwendige Physik-Effekte bieten. Dafür kommt die Havok-Technik zum Einsatz. Ein Debüt für das kalifornische Studio, das dafür bekannt ist, technologische Standards oft erst Jahre nach ihrer Markteinführung aufzugreifen! In **Diablo 3** leisten die Physik-Effekte in erster Linie einen wichtigen Beitrag zur stimmungsvollen Optik: Ein Axthieb des Helden lässt Tische und Stühle zerbersten, Bücherregale krachen in sich zusammen, Gegner werden physikalisch korrekt herumgewirbelt oder gegebenenfalls auch in ihre Bestandteile zerlegt. Auf diese Weise erkennt man gleich, welche Wucht hinter den eigenen Angriffen steckt. Zudem sorgt realistische Stoffberechnung etwa bei Vorhängen dafür, dass diese glaubhaft umherwehen, sobald eine Spielfigur an ihnen vorbeiflitzt. Blizzard nutzt die Physik auch, um die Levels glaubhafter zu gestalten: Nun können erstmals in einem **Diablo**-Spiel Wände einreißen, Brücken auseinanderbrechen, Balken einstürzen. In manchen Situationen lässt sich eine umstürzende Mauer oder ein herabsausender Kronleuchter sogar als Falle einsetzen.

23 **Die Grafik** ist seit der Ankündigung von **Diablo 3** ein Streitthema unter den Fans: Einigen ist sie zu bunt und nicht düster genug, andere finden, Blizzard setze auf eine veraltete Technologie, was sich unter anderem in unscharfen Texturen niederschlagen würde. Wir finden: Zu bunt ist die Grafik keineswegs – sie mag etwas farbenfroher sein als bei **Diablo 2**, aber unserer Ansicht nach kommt sofort rüber, dass es sich hier um ein echtes **Diablo** handelt, nicht um ein austauschbares Hack & Slay. Dass die Texturen teilweise unscharf sind, ist zutreffend – auf Screenshots fällt das aber deutlich störender auf, als wenn man das Spiel in Bewegung erlebt. Wir vermuten zudem, dass Blizzard auch noch weiter an der Grafik arbeitet – viele Blizzard-Produkte sahen bei Release deutlich besser aus als in den früheren Versionen (siehe Punkt 15).

UMFRAGE #2: ZENSUR

Wenn Diablo 3 für den deutschen Markt geschnitten wird, um einer Freigabe ab 18 Jahren zu entgehen, dann würde ich die deutsche Version …

- **38,08%** … ignorieren und stattdessen einfach zur englischen Uncut-Version vom Import-Händler greifen
- **14,99%** … schon allein deshalb nicht kaufen, um als volljähriger Spieler ein Zeichen gegen solche Bevormundung zu setzen
- **12,53%** … auf jeden Fall kaufen, denn mir ist die Zensur von ein paar Splattereffekten völlig egal
- **11,30%** … nur zähneknirschend kaufen, da mir das Importieren einer UK- oder US-Fassung zu stressig ist
- **11,30%** … sowieso ignorieren, da ich alles lieber auf Englisch spiele
- **5,16%** … auf keinen Fall kaufen, denn explizite Gewaltdarstellung gehört für mich (in **Diablo 3**) einfach dazu
- **4,67%** … nur dann kaufen, wenn (womöglich illegale) Mods die Gewalt ins Spiel zurückbringen können
- **1,97%** … ohnehin links liegen lassen, da mir Diablo 3 eh völlig egal ist



KRITISCH | Ist **Diablo 3** zu brutal, um noch mit einer Freigabe ab 16 Jahren durchzugehen?
Quelle: pcgames.de

21 DAS WARTEN AUF DIABLO 3

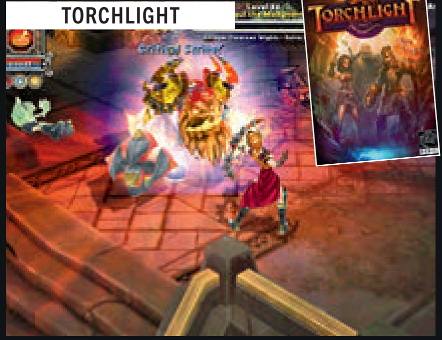
Drei Action-Rollenspiele, mit denen Sie prima die lange Wartezeit auf Diablo 3 überbrücken können.

TITAN QUEST



KLASSIKER | Erstklassige Grafik, viel motivierende Beute und ein schön umgesetztes Setting in der griechischen Mythologie machen **Titan Quest** nach wie vor zu einer echten Empfehlung.

TORCHLIGHT



AUFSTEIGER | Von den ehemaligen **Diablo**- und **Hellgate**-Entwicklern kommt dieses knallbunte und fantastisch spielbare Hack & Slay, das obendrein zu einem sehr günstigen Preis vertrieben wird.

SACRED 2



HEIMSPIEL | Das von Ascaron entwickelte **Sacred 2** bietet technisch tolle Grafik, coole Klassen und eine riesige Spielwelt, litt zu Beginn allerdings unter einigen Bugs. Trotzdem ein gutes Spiel!



STILVOLL | Das Monsterdesign von **Diablo 3** ist bereits jetzt große Klasse.

27 DER MÖNCH

Der Mönch soll sich wie ein Charakter aus einem Fernost-Prügelfilm spielen. Er setzt auf Schnelligkeit und Combos. Trifft er schnell hintereinander mehrere Gegner, steigt der Schaden, den er anrichtet. Kürzlich hat Blizzard auch die weibliche Variante dieser Klasse enthüllt. Wie die wohl heißt? Mönchin, Mönchesse, Möncheline?



24 Aufwendig gerenderte Videosequenzen sind ein Aushängeschild für alle Spiele von Blizzard Entertainment. Auch **Diablo 3** wird wieder solche kurzen Animationsfilme enthalten. Allerdings plant Blizzard derzeit nicht, auch echtzeitberechnete Videos wie in **Starcraft 2: Wings of Liberty** einzusetzen – dafür ist die neue 3D-Engine von **Diablo 3** einfach nicht ausgelegt, außerdem ist die Produktion solcher Filme sehr kostspielig. Wie viele Minuten Rendervideos wir in **Diablo 3** zu sehen bekommen, steht noch völlig in den Sternen. Sicher ist aber: Es wird sehenswert. Einen Vorgeschmack gibt's in Form des **Diablo 3**-Teasers.

26 Der Soundtrack wird voraussichtlich von Russell Brower komponiert, dem Audio Director bei Blizzard Entertainment. Er schrieb bereits Musik für **Warcraft 3**, **World of Warcraft** sowie für die dazugehörigen Add-ons. Ein Track aus **Diablo 3** ist bereits bekannt, er untermalt den ersten Gameplay-Trailer von dem WWI 2008. Brower möchte musikalisch an die düster-bombastischen Klänge aus **Diablo 2: Lord of Destruction** anknüpfen, die ein wenig an die Werke Richard Wagners erinnern. Daher ist zu erwarten, dass der Soundtrack von **Diablo 3** von einem Orchester eingespielt wird. Auch hat Brower versprochen, das beliebte Tristram-Thema in leicht abgewandelter Form aufleben zu lassen. Der Komponist von **Diablo 1** und **2** war übrigens nicht Brower, sondern Matt Uelmen, der mittlerweile nicht mehr für Blizzard tätig ist. Uelmen schrieb zuletzt die Musikuntermalung für das Action-Rollenspiel **Torchlight**, die unüberhörbare Ähnlichkeiten mit den Klängen aus **Diablo** aufweist.

28 Gibt's einen Kuh-Level? Eine Frage, die unter **Diablo**-Fans immer wieder auftaucht. Verständlich, wenn man die Vorgeschichte kennt: Vor Jahren kursierte ein Gerücht zu dem ersten **Diablo**-Spiel. Dort, so hieß es, müsse man lange genug auf eine Kuh im Dorfe Tristram klicken, um einen Kuhlevel freizuschalten. Natürlich gab es diesen Level nie. Die für Selbstironie bekannten Entwickler von Blizzard bauten in **Starcraft** sogar den Cheat „There is no cow level" ein. Als **Diablo 2** sich in der Entwicklung befand, stellten die Fans immer wieder die berüchtigte Frage nach dem Kuh-Level. Und siehe da, Blizzard gab den Forderungen nach und baute ihn in **Diablo 2** ein! Man musste lediglich zwei Items – Wirrets Bein und einen Folianten des Stadtportals – in den Horadrim-Würfel legen, ihn aktivieren, und schon konnte man ihn über ein Portal betreten. Die Spieler freuten sich über den tollen Fan-Bonus und erlebten ein irrwitziges Massengefecht gegen Äxte schwingende Killerkühe. Kein Wunder also, dass viele Spieler die gleiche Forderung für **Diablo 3** stellen. Wir sind uns sicher: Blizzard wird auch diesmal wieder witzige Details und Gags für Fans einbauen – und vielleicht sogar einen neuen Kuhlevel.

29 Der Bibliothekar ist einer von Blizzards besseren Aprilscherzen: Letztes Jahr als spielbare Klasse angekündigt, zeigte Blizzard sogar ein Gameplay-Video, in dem ein kleines Männlein die Monsterhorden mit der Macht seiner Worte und Belesenheit besiegt – eine Anspielung auf den quengeligen NPC Deckard Cain.

25 DAS NEUE BATTLE.NET

Mit Starcraft 2 veröffentlicht Blizzard eine neue Version seiner Online-Plattform Battle.net, die auch für Diablo 3 zum Einsatz kommt. Ihre wichtigsten Aspekte:

1) Wer mag, ist beim Spielen ständig online und mit der Community verbunden. Freigespielte Achievements sind dann jederzeit im eigenen Profil sichtbar, Spielstände lassen sich auf Wunsch auch auf Blizzard-Servern ablegen.

2) Anfänger und Profis sollen sich gleichermaßen wohl fühlen – **Starcraft 2** profitiert etwa von einer neuen Automatch-Funktion zur bequemen Spielersuche. So wird man stets mit Spielern auf dem gleichen Leistungslevel zusammengeführt.

3) Das Battle.net ist auch ein soziales Netzwerk, ähnlich einem Instant Messenger wie ICQ oder Skype. Text- und Voice-Chat funktionieren beispielsweise selbst zwischen Freunden, die gerade verschiedene Blizzard-Produkte spielen.





HEFTIG | In **Diablo 3** stehen effektgeladene, temporeiche Kämpfe nach wie vor im Vordergrund.

UMFRAGE #3: UMSTRITTENE GRAFIK

Die Grafik von Diablo 3 finde ich ...

26,72% ... völlig okay, haut mich aber nicht vom Hocker.

24,51% ... überbewertet – letztendlich muss doch vor allem das Gameplay stimmen!

20,83% ... schon jetzt ziemlich stimmungsvoll und gelungen. Da vertraue ich Blizzard.

15,44% ... viel zu bunt und einfach nicht düster genug, das passt nicht zu Diablo!

7,60% ... technisch veraltet, beispielsweise sind die Bodentexturen viel zu matschig.

4,90% ... wunderbar, ganz genau so muss es aussehen!



WUNSCH | Manche Spieler würden **Diablo 3** lieber in einem düsteren, farbärmeren Look sehen.

Quelle: pcgames.de

30 **Der Stadtportal-Zauber** aus **Diablo 2** wird in seiner alten Form nicht mehr in **Diablo 3** auftauchen. Zumindest nicht für den Spieler, denn in einem Video war zu sehen, wie sich der NPC Deckard Cain per Teleportzauber in Sicherheit brachte. Allerdings hat Blizzard bereits bestätigt, dass man grundsätzlich nichts dagegen hat, wenn die Spieler alle paar Minuten in die Stadt zurückreisen wollen, um dort Items zu verkaufen und eine Pause einzulegen. Ob nun per Spruchrolle, Schnellreisepunkt oder auf andere Weise – Spieler werden definitiv die Möglichkeit haben, ohne Umwege zur letzten Stadt zu reisen.

AGIL | Der Kampfmönch verfügt über rasend schnelle, aber auch übermäßig brutale Angriffe.

32 **Heiltränke** haben einen anderen Stellenwert als im Vorgänger. In **Diablo 3** nimmt man sie nur selten ein, ihre Effekte sind daher besonders nützlich. Um sich aber trotzdem auch zwischendurch schnell zu erfrischen und möglichst viel Zeit zwischen den Kämpfen einzusparen, hinterlassen Gegner nun häufig Heilorbs. Der Spieler muss nur darüber laufen, schon tankt er automatisch einen Schwung Lebenspunkte. Das ist vor allem in Bosskämpfen wichtig.

33 **Allein oder im Team:** In **Diablo 2: Lord of Destruction** konnte man einen Söldner-Begleiter anheuern, der mit der Zeit im Level aufstieg und durch Ausrüstungsgegenstände aufgewertet werden konnte. Obwohl für **Diablo 3** noch keine solchen NPC-Begleiter angekündigt sind, rechnen wir doch fest damit, dass sie ihren Weg ins Spiel finden werden.

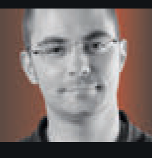
34 **Ein Crafting-System** wie in **Der Herr der Ringe Online** oder **World of Warcraft** ist für **Diablo 3** nicht vorgesehen. Auch den Horadrim-Würfel aus **Diablo 2** wird es im dritten Teil vermutlich nicht geben. Sicher ist jedoch, dass viele Items wieder gesockelt sind, also Slots für Edelsteine bieten. Ob man die Juwelen herstellen oder veredeln kann, ist nicht geklärt.

35 **In Diablo 2** konnte man bei einem NPC besonders teure Items kaufen, deren Statuswerte allerdings erst enthüllt wurden, sobald der Handel bereits abgeschlossen war. Eine ähnliche Form von Glücksspiel soll es auch im dritten Spiel wieder geben, allerdings gab Blizzard bislang keine Details dazu bekannt.

36 **Modifikationen:** So wie schon bei **Diablo 2** hat Blizzard auch für den dritten Teil

SEBASTIAN

über die Grafik von Diablo 3

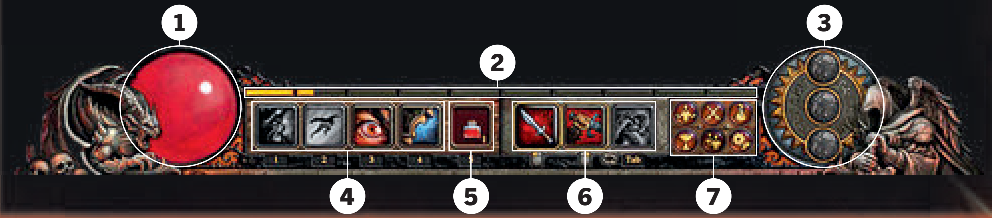


Nach den ersten Bildern zu **Diablo 3** beschwerte sich alle Welt über den Grafikstil. Zu bunt, zu comichaft, nicht düster genug – das sei kein **Diablo** mehr. Ich persönlich finde die Optik aber so, wie Blizzard sie im Moment vorstellt, überaus stimmig, atmosphärisch und passend. Die Areale wirken teilweise wie Gemälde und strotzen geradezu vor Details, die Zaubereffekte sehen toll aus und tauchen die Levels in wunderbare Lichteffekte. Und auch auf der gamescom – in Bewegung – überzeugte mich die Optik. Die Änderungsvorschläge der Fans dagegen waren mir zu düster. Ich bin aber gespannt, wie **Diablo 3** am Ende tatsächlich aussieht. 2011 wissen wir mehr – hoffentlich.

31 DAS INTERFACE IM DETAIL

Seit das Spiel offiziell angekündigt wurde, hat das Interface einige Änderungen durchgemacht. In der aktuellen Version sieht das Spielmenü am unteren Bildschirmrand so aus:

1. Wie im Vorgänger zeigt eine rote Kugel die Menge an kostbarer Lebenskraft an.
2. Anhand der Erfahrungspunkte-Leiste erkennt man, wie nahe man dem nächsten Levelaufstieg ist.
3. Jede Klasse bekommt hier eine individuelle Anzeige spendiert. In diesem Bild ist das die Wut-Übersicht des Barbaren: Die drei kleinen Kreise füllen sich, je mehr Kämpfe der Held bestreitet. Je mehr Kugeln voll sind, desto stärkere Skills kann der Barbar einsetzen.
4. Diese vier Slots darf man frei mit Talenten belegen, man aktiviert sie dann mit den Tasten 1 bis 4.
5. Der fünfte Slot ist für Tränke reserviert – sie nehmen in **Diablo 3** eine andere Rolle ein als noch in **Diablo 2**, sind seltener und dadurch wichtiger geworden. Ein Druck auf die Taste 5, und schon kippt der Held das Gebräu hinunter.
6. Der linke, frei belegbare Slot entspricht der linken Maustaste, der daneben ist hingegen für Rechtsklicks reserviert. Zudem lässt sich der rechte Slot blitzschnell per TAB-Taste mit dem dritten Slot daneben austauschen.
7. Über die sechs kleinen Buttons öffnet man Menüs wie beispielsweise das Inventar, das Questlog oder den Charakterbildschirm.





37 DER HEXENDOKTOR

Der Hexendoktor kann die Kräfte der Natur entfesseln und so etwa Frösche auf seine Gegner hetzen. Außerdem hat er Charakter dämonische Begleiter, die er ursprünglich sogar in Brand stecken oder vergiften konnte, um bei Feinden Extraschaden anzurichten. Dieses Feature hat Blizzard mittlerweile entfernt.

keine offizielle Mod-Unterstützung vorgesehen. Sollte es findigen Moddern dennoch gelingen, **Diablo 3** in irgendeiner Weise umzubasteln, so geschieht dies auf eigene Gefahr und ohne Support von Blizzard.

38 Systemanforderungen sind natürlich noch lange nicht offiziell, denn das Spiel steckt mitten in der Entwicklung. Allerdings ist praktisch sicher, dass **Diablo 3** auch auf Mittelklasse-PCs ordentlich laufen wird. Denn Blizzard ist bekannt dafür, seine Spiele einer möglichst breiten Käuferschicht zugänglich zu machen – dafür verzichtet das Studio freiwillig auf topmoderne Grafiktricks. Hauptsache, das Spiel ist toll designt und kann von vielen Spielern flüssig genossen werden – diesem erfolgreichen Prinzip folgte Blizzard bereits bei **World of Warcraft**, **Diablo 2** und **Warcraft 3**.

39 MEHR VIELFALT DANK RUNENSYSTEM

Anders als in **Diablo 2** wandern Runen nun nicht mehr in gesockelte Items, sondern sind nur für Talente gedacht. Manche Skills haben einen eigenen Slot, in denen sich verschiedenste Runensteine einsetzen lassen. Diese Upgrades liegen in mehreren Qualitätsstufen vor und besitzen verschiedenste Eigenschaften. Die Hydra-Rune in diesem Beispiel vervielfältigt etwa die Wirkung eines Zaubers – anstelle eines Feuerballs würden dann mehrere Geschosse in Richtung Feind geschleudert. Andere Runen fügen neue Effekte hinzu, verlängern Wirkungsdauern oder verbessern Statusboni. Runen lassen sich jederzeit wieder entfernen und in andere Talente einsetzen.

▼ **WERTVOLL** | Runen liegen in verschiedenen Qualitätsstufen vor – seltene Exemplare können die Fähigkeiten des Helden ganz erheblich steigern und verändern.

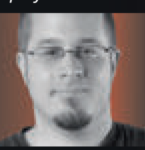
▶ **VERALTET** | Diesen Talentbaum hat Blizzard mittlerweile verworfen. Er zeigt allerdings, wie und wo die Runen in ein Talent eingesetzt werden: Unterhalb des Skill-Icons befindet sich ein schwarzer Slot, dort lassen sich Runen blitzschnell einsetzen und bei Bedarf auch wieder entfernen.

40 Diablo 3 wird von Blizzard Entertainment entwickelt. Das in Irvine, Kalifornien ansässige Studio arbeitet derzeit an vier Projekten: **World of Warcraft: Cataclysm** ist für Ende 2010 geplant, **Starcraft 2: Wings of Liberty** erscheint ebenfalls im Laufe des Jahres und **Diablo 3** wird frühestens 2011 auf den Markt gelangen. Zusätzlich werkelt Blizzard an einem vierten, noch geheimen Projekt. Sicher ist: Es wird ein Online-Spiel mit einer völlig neuen Lizenz – also kein **Diablo**, kein **Warcraft**, kein **Starcraft**! Ob Blizzard noch an weiteren Projekten arbeitet, ist nicht bekannt. An der Entwicklung von **Diablo 3** sind derzeit mehr als 70 Leute beteiligt, das Spiel ist bereits seit über fünf Jahren in Arbeit.

41 Add-ons sind für **Diablo 3** bereits eingeplant, das ist typisch für Blizzard. Wie diese aussehen werden? Das steht natürlich noch in den Sternen. Wahrscheinlich ist aber, dass neue Klassen, wenigstens ein neuer Akt sowie Verbesserungen an den übrigen Klassen und am Interface mitgeliefert werden – so war es nämlich bei den Erweiterungen zu früheren Blizzard-Spielen. Bei dem Streitthema DLC reagieren die Entwickler noch ausweichend – allerdings wurde bereits bestätigt, dass das Battle.net auch kostenpflichtige Angebote beinhalten wird.

ROBERT

über den Multiplayer von Diablo 3



Entwickler Blizzard ist, nach fünf Jahren **World of Warcraft**-Erfahrung, ein wahrer Multiplayer-Profi. Wenn all die über die Jahre gewonnenen Erkenntnisse in **Diablo 3** einfließen, kann eigentlich nichts schiefgehen: Grandioses PvP und, für mich noch wichtiger, ein herausfordernder Koop-Part sorgen online für Langzeitmotivation. Ich hoffe auf ein durchdachtes Balancing (Ehrensache bei Blizzard), zünftige Bosskämpfe mit meinen Kumpels und motivierende Belohnungen. Gelingt das, wird Blizzard wohl erneut seine Online-Allmacht unter Beweis stellen und Millionen Menschen an den PC fesseln.

42 Auf den Fan-Messen Blizzcon und World Wide Invitational (WWI) kündigt Blizzard traditionell seine neuen Produkte, aber auch spannende Details zu bestehenden Entwicklungen an. Die Blizzcon findet stets in Anaheim, Kalifornien statt, der WWI-Event war zuletzt im Jahr 2008 in Paris. Besonders cool für die Fans: Neben vielen Panels, Kostümwettbewerben und dergleichen darf man die kommenden Blizzard-Spiele meistens schon vorab antesten!

43 Auf der Blizzcon 2008 fragten wir Jay Wilson, den Lead Designer von **Diablo 3**, warum es bislang keinem Entwickler gelungen ist, den uralten Klassiker **Diablo 2** abzulösen. Er antwortete, dass es sieben Designgrundsätze für **Diablo** gäbe,



VIELSEITIG | Der körperlich schwache Hexendoktor teilt mit mächtigen Zaubern und starken Pets aus.

und wenn er die Konkurrenzprodukte betrachte, so würde er stets wenigstens eine Regel entdecken, die das besagte Spiel bräche. Sechs der sieben Grundsätze sind: Wiederspielbarkeit, Zugänglichkeit, Anpassungsfähigkeit der Spielfigur (gemeint sind die vielen Talente und Items), die stark ausgearbeitete Lizenz, kooperatives Spielen und brutale Kämpfe. An den siebten Punkt konnte sich Jay leider nicht mehr erinnern. Oder er hat geflunkert und wollte ihn ganz einfach nicht verraten.

44 Der Mehrspielermodus: Blizzard wird nicht müde zu betonen, dass **Diablo 3** bereits komplett auf das neue Battle.net ausgelegt ist. So soll der Spieler einen nahtlosen Übergang vom Einzel- zum Mehrspielerpart erleben. Beispielsweise kann man jederzeit Freunde in ein laufendes Spiel einladen. **Diablo 2** ist vor allem wegen des kostenlosen Multiplayer-Modus bis heute ein Dauerbrenner im Battle.net.

45 PvP in Diablo 3: Unklar ist derzeit noch, ob und wie Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe in **Diablo 3** möglich sein werden. Allerdings sind freiwillige Gefechte zwischen Spielern wahrscheinlich, außerdem halten wir Arenen und Turniere für vorstellbar.

46 Der kooperative Mehrspielermodus von **Diablo 3** ist – so Blizzard – Kern der ganzen Spielerfahrung. Allerdings besitzt **Diablo 3** keine persistente Online-Welt wie etwa ein **World of Warcraft**. Das Spiel soll vielmehr Fans des klassischen Hack&Slay-Prinzips begeistern: Unkompliziertes Monster-Schnetzeln mitsamt motivierender Jagd nach Ausrüstungsgegenständen. Der Online-Modus von **Diablo 3** wird wahrscheinlich wieder kostenfrei bleiben, allerdings plant Blizzard, bestimmte Features des Battle.net gegen Gebühren anzubieten.

47 Ein LAN-Modus ist nicht geplant – bereits bei **Starcraft 2** schockte Blizzard die Fans mit dieser Ankündigung. Auch für **Diablo 3** ist keine klassische Netzwerkunterstützung vorgesehen. Der Grund: Blizzard möchte beide Spiele voll und ganz an das neue Battle.net anpassen und eine fließende Spielerfahrung zwischen Einzel- und Mehrspielermodi bieten. Obendrein funktioniert das neue Battle.Net auf diese Weise als zusätzlicher Kopierschutz. Bedeutet also: Wer **Diablo 3** auf LAN-Partys im Multiplayer spielen möchte, muss voraussichtlich trotzdem mit dem Internet verbunden sein.

UMFRAGE #4: MEHRSPIELERMODUS

Multiplayer in Diablo 3 ist für mich ...

23,04%	... sehr wichtig, aber nicht entscheidend – auch der Singleplayer-Modus muss stimmen.
22,30%	... sehr wichtig, allerdings nur dann, wenn ich auch klassisch über LAN und nicht nur über Battle.net zocken kann.
19,85%	... das absolut wichtigste Kaufargument!
19,61%	... nicht so wichtig wie eine gute Einzelspieler-Erfahrung
8,58%	... ein nettes Zusatzangebot, das ich vielleicht ausprobieren werde.
6,62%	... völlig belanglos.

Quelle: pcgames.de



CLOSE UP | In Dialogen sieht man die Gesprächspartner in einer schicken Großaufnahme – ein schlichte, aber schöne Änderung gegenüber **Diablo 2**.

49 Wird es eine Demo oder Beta geben? Eine häufig gestellte und nachvollziehbare Frage – **Diablo 3** war immerhin bereits zweifach für die Öffentlichkeit spielbar: Einmal auf der Blizzcon 2008 in Anaheim, Kalifornien, und einmal auf der Gamescom 2009 in Köln. Diese Demos werden definitiv nicht per Download veröffentlicht! Allerdings ist es nicht ausgeschlossen, dass einige Wochen vor Release eine spielbare Demo von **Diablo 3** angeboten wird. Praktisch sicher ist außerdem, dass **Diablo 3** eine offene Beta-Phase durchlaufen wird, schon allein, um das komplizierte Klassenbalancing auszutarieren. Das macht eine Beta nahezu verpflichtend, will Blizzard möglichst viele Bugs beseitigen, das Gameplay optimieren und möglichst unterschiedliche Hardware-Spezifikationen austesten. Und bevor Sie fragen: Wir haben noch keine Beta-Keys und Blizzard hat auch noch keine verschickt!

50 Die häufigste aller Fragen: Wann erscheint Diablo 3? Da braucht man sich nichts vorzumachen: Das Spiel erscheint nicht mehr in diesem Jahr. Blizzard ist nicht ohne Grund für lange Entwicklungsphasen bekannt, was sich auch in der hohen Qualität der Spiele widerspiegelt. Als wir **Diablo 3** das erste Mal spielten – auf der Blizzcon 2008 –, erklärte man uns, das Spiel hätte noch einen weiten, weiten Weg vor sich. Doch zumindest wissen wir seitdem: Das lange Warten wird sich ganz bestimmt lohnen. ❑

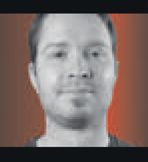
48 DIE FÜNFTE KLASSE

Welche wird die fünfte Klasse? Blizzard wird sie vermutlich noch in diesem Jahr enthüllen, gab aber bereits an, dass man sie bereits mehrere Male überarbeiten musste. Wir tippen auf eine Klasse, die auf Distanzschaden setzt – bislang gibt's nämlich noch keinen Spezialisten für Bögen, Wurfspeere und dergleichen. Ein Jäger vielleicht? Oder ein Waldläufer?



ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



Auch wenn's viele Nörgler mal wieder gegen mich aufbringen wird: **Diablo 3** fühlte sich beim Anspielen nicht einfach nur fantastisch an, auch die Grafik gefällt mir von Mal zu Mal besser! Derzeit sehe ich einfach nichts, was ich dem Spiel vorwerfen könnte – verzeihen Sie mir also, wenn ich nicht in den Kritikerchor der Farbenhasser und Ankündigungs-Choleriker einstimme.

GENRE: Action-Rollenspiel
ENTWICKLER: Blizzard Entertainment
ANBIETER: Blizzard Entertainment
TERMIN: Fragen Sie uns etwas Leichteres ...

DIABLO 3 SCHON JETZT SELBER SPIELEN!

WARTEZEIT VERKÜRZT | Die Modifikation **Diablo 3 Warcraft** bildet die bisher bekannten Orte und Gegner aus **Diablo 3** für **Warcraft 3: The Frozen Throne** nach.



SECHSERPACK | Bis zu sechs Helden erkunden gemeinsam die gefährlichen Katakomben.

ZWECKMÄSSIG | Das Inventarsystem von **Diablo 3 Warcraft** ist aufs Wesentliche reduziert.

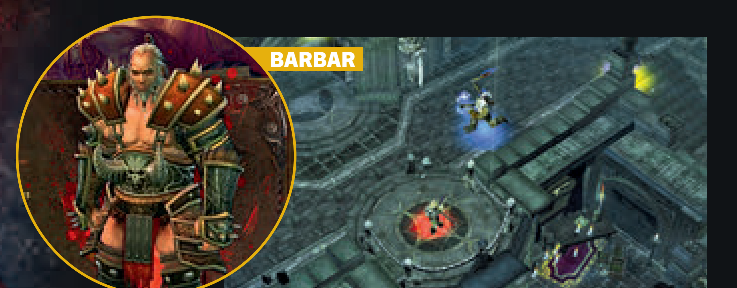
Diablo 3 Warcraft

Von: Alexander Frank

Sie wollen das Blizzard-Rollenspiel schon jetzt erleben? Dann schauen Sie sich diese Mod an!

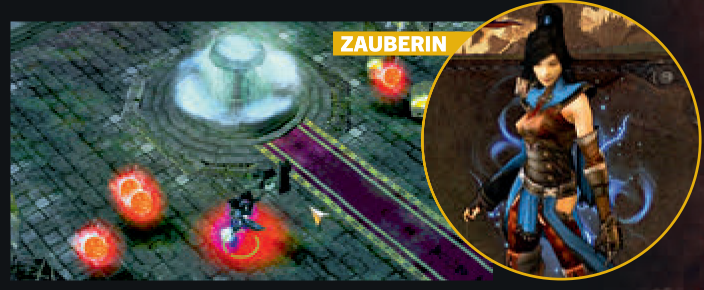
Hierbei handelt es sich um eine Mod für **Warcraft 3: The Frozen Throne**, die uns das bisher gezeigte Video- und Bildmaterial von **Diablo 3** durchspielen lässt, wenn auch in einer angestaubten Optik. Nachfolgend stellen wir Ihnen die Charaktere vor, bei denen sich die Modder eng an die bisher bekannten Recken aus **Diablo 3** gehalten haben. Auch die meisten Spezialangriffe dürften den Fans des Höllenfürsten bekannt vorkommen. Die Bilder im Kreis stammen aus **Diablo 3**, die Screenshots daneben aus der Mod. ❑

Einzel-/Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Circa 1 Stunde
Schwierigkeitsgrad: Hoch



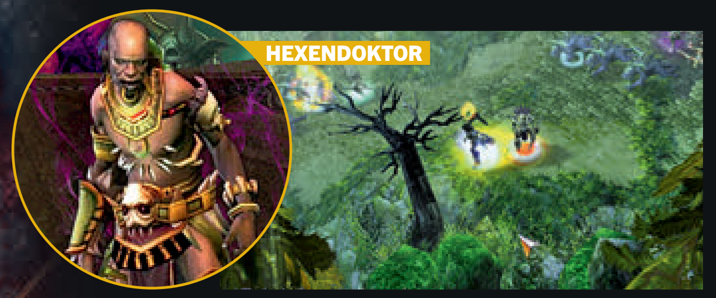
BARBAR

Der Barbar ist eine der robustesten Klassen dieser Modifikation. Er steckt viel Schaden ein und ist im Nahkampf ein echter Haudrauf. Seine Spezialfähigkeiten: „Seismischer Schlag" (trifft alle Gegner, die in einer Linie hintereinanderstehen), „Erdstoß" (trifft und betäubt alle Gegner im Umkreis) sowie „Wirbelwind" (der Barbar dreht sich um die eigene Achse und zerteilt dabei nahe stehende Widersacher).



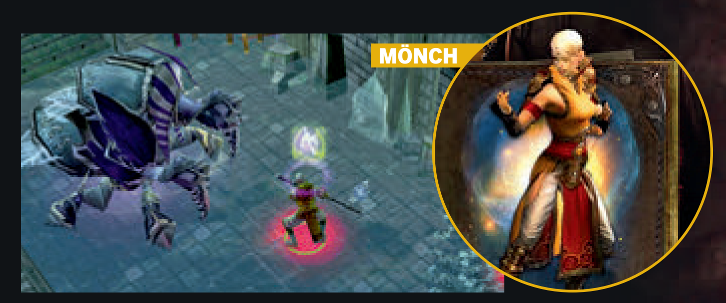
ZAUBERIN

Diese Dame teilt mächtig viel Schaden aus – am liebsten aus der Entfernung. Besondere Fähigkeiten: „Zeit verlangsamen" (generiert eine Zeitblase, in der alle Gegner langsamer angreifen), „Stromschlag" (ein Kettenblitz, der vom Ziel zum Ziel überspringt und Schaden verursacht) sowie „Energieschlag" (ein Flächenzauber, bei dem mehrere Ziele mit Feuer getroffen werden; bislang nicht bei **Diablo 3** gesichtet).



HEXENDOKTOR

Dieser Kerl verfügt über die spektakulärsten Angriffe. „Brandbombe" (eine Art Feuerball) gehört dabei noch zu den normalen Attacken. Interessant wird's mit „Beschwörung": Der Hexendoktor ruft drei Leichenhunde herbei, die eine Zeit lang den Gegner angreifen (noch nicht in **Diablo 3** gesehen). Ab Level 5 gibt's den „Heuschreckenschwarm": Hierbei erledigen die heraufbeschworenen Insekten den Widersacher.



MÖNCH

Die Angriffe dieses flinken Nahkämpfers orientieren sich an den bisher bekannten Attacken aus **Diablo 3**: Mit „Weg der hundert Fäuste" zerlegt der Mönch mehrere Gegner durch eine schnelle Schlagabfolge. Ein „Schlag der sieben Ebenen" nimmt den Widersacher von mehreren Seiten ins Visier und die „Undurchdringliche Verteidigung" schützt den Klosterbruder eine Zeit lang vor gegnerischen Angriffen.

DAS SPIELPRINZIP



Modifikation: Diablo 3 Warcraft

Groß ist die Modifikation **Diablo 3 Warcraft** nicht. Die bisher verfügbare Version (1.19 Beta) umfasst lediglich eine Karte. Diese gliedert sich in mehrere Ebenen. Einige davon bilden die unterirdischen Verliese aus dem bisher verfügbaren **Diablo 3**-Material nach, andere wiederum Gebiete auf der Erdoberfläche. Die Ebenen unterscheiden sich freilich im Detail, deren Grundstruktur ist jedoch sehr ähnlich, wie es auch die beiden Vergleichsbilder oben verdeutlichen.

Besonders heimisch dürften sich **Diablo**-Fans beim Spielprinzip fühlen. Sie starten in der Haut einer der vier bisher bekannten Charakterklassen und kämpfen sich Ihren Weg durch riesige Horden von Monstern. Je mehr Sie davon über den Jordan schicken, desto höher steigt Ihr Recke in seiner Stufe auf. Pro Aufstieg darf er an seinen Spezialfähigkeiten feilen (siehe linke Seite). Außerdem finden sich hin und wieder besondere Ausrüstungsgegenstände, die ihm Boni auf Grundattribute wie Stärke, Intelligenz & Co. verleihen. Sinkt die Gesundheit Ihres Helden, dürfen Sie ihn mit Heiltränken oder mit den von den Widersachern fallen gelassenen Blutkugeln aufpäppeln.

Ein vollwertiger Diablo 3-Ersatz ist die Modifikation natürlich nicht. Die Charaktere führen beispielsweise automatisch Grundangriffe aus, was beim Original nicht der Fall ist. Ferner ärgerten wir uns über die fehlerhafte Speicherfunktion in der Beta-Version: Bei einem geladenen Spielstand führte der Aufruf des Inventarbildschirms und dessen abschließende Schließung zum Spielabsturz. Speichern war also nicht drin. Reinschauen lohnt sich dennoch: Bereits in den ersten Spielminuten stellte sich bei uns das altbekannte und geliebte **Diablo**-Suchtgefühl ein.

Info: www.diablo3warcraft.com

Per Mod: Torchlight verwandelt sich in Diablo 3

Das Action-Rollenspiel **Torchlight** (84 % in der PC-Games-Ausgabe 13/2009) vergleichen Kritiker gern mit der **Diablo**-Reihe. Kein Wunder, schließlich besteht der Entwickler Runic Games zum Teil aus ehemaligen Blizzard-Mitarbeitern. Kurz nach der Veröffentlichung des Abenteuers brachten die Macher auch die zugehörigen Modifikationswerkzeuge unters Volk. Ein findiger Bastler machte sich daraufhin an eine Mod, die ebenso wie ihr **Warcraft 3**-Konkurrent die bisher gezeigten Szenen aus **Diablo 3** nachbilden soll. Zu sehen gibt es bisher jedoch lediglich den ersten Raum mit der großen Plattform, sprich die allererste Szene aus dem allerersten offiziellen **Diablo 3**-Video. Blizzards Original unterscheidet sich zwar von der nachgebauten Umgebung deutlich (achten Sie zum Beispiel auf die unterschiedlichen Ecken der Plattform oder die angreifenden Monsterhorden), die generelle Umgebung lässt sich aber zweifelsfrei wiedererkennen. Eine Webseite zum Projekt gibt's noch nicht, geschweige denn eine herunterladbare Version. Der Autor schreibt zum Video lediglich: „Nur eine Modifikation, an der ich gerade arbeite." Einen Veröffentlichungszeitpunkt nennt er nicht. Aber vielleicht kommt diese **Torchlight**-Fan-Erweiterung ja im Laufe des Jahres heraus. Wünschen würden wir es uns.

Das Diablo-nahe Action-Rollenspiel Torchlight gibt es bisher übrigens nur über Download-Plattformen wie Steam. Im Frühjahr kommt es aber auch auf dem regulären Weg in den Handel: Der österreichische Hersteller Jowood stellt **Torchlight** am 23. März für etwa 20 Euro in die Läden – klasse! *(af)* ❑



DIABLO 3 | Eine der ältesten Szenen aus dem bisher bekannten Videomaterial zu Blizzards Action-Rollenspiel.



TORCHLIGHT-MOD | So sieht der Nachbau derselben Szene in Runics bereits erschienenem Genre-Konkurrenten aus.


„Denn das zweite Drakensang wird das, was schon das erste war: die spielbare Version des klassisch-deutschen Abenteuerromans, angereichert mit malerischen Kulissen und schönen Nebengeschichten – nur eben noch ein bisschen besser. Dafür liebe ich's schon jetzt."
GameStar 12/2009
„Mit Gemütlichkeit und viel Charme nimmt dieses Abenteuerschiff Kurs Richtung Genrespitze."
PC Games 02/2010
85%
spieletipp!
PC Games
SILBER AWARD
87
PC Games
EDITORS' CHOICE
ROLLENSPIEL
85
GameStar
GOLD-AWARD
Drakensang: Am Fluss der Zeit
COLLECTOR'S EDITION
DRAKENSANG
Am Fluss der Zeit
USK 12
16
Auch als Collector's Edition erhältlich.

UMZINGELT | Drei Mutanten (einer wird von unserem Partner verdeckt) wollen unseren Schienenwagen zum Stehen bringen.

Metro 2033



Von: Alexander Frank

Selten war der öffentliche Nahverkehr so aufregend wie im Russland der Zukunft!

SCREEN-INFO

Alle Screenshots in diesem Artikel haben wir mit unserer Vorschauversion angefertigt. Sie spiegeln allerdings nicht die höchste grafische Qualität wider, denn der Präsentations-Laptop packte „nur" Direct X 10 (**Metro** unterstützt aber auch DX11). Wir mussten auch auf Kantenglättung verzichten. Die Optik der fertigen Version dürfte daher noch ein Stück besser aussehen.

Abstellgleis in der Moskauer U-Bahn. Zwei einsame Waggons rosten vor sich hin. Ihre Fensterscheiben sind zersplittert, der Lack blättert ab. Das rostige Metall darunter zeugt davon, dass die beiden Blechhaufen hier seit Jahren unbenutzt weilen. Und so wie wir es von unserem auf dem Parallelgleis rollenden Schienenwagen aus erkennen, wird sich das nicht so schnell ändern. Plötzlich durchbricht ein furchterregendes Kreischen die unterirdische Stille. Aus der Dunkelheit hinter den Waggonfenstern tauchen zwei entstellte Körper auf. Blitzschnell streckt der erste seine missgestalteten, langen Arme nach uns aus. Der andere springt ebenso flink auf unser Fahrzeug und schnappt mit seinen gelben, hässlichen Zähnen direkt vor unserem Gesicht zu. Panisch stecken wir ihm unsere doppelläufige Schrotflinte vor die schleimige Nase und drücken ab. Der Angreifer fällt schreiend auf die Gleise. Gerade noch weichen wir den Armen der zweiten Bestie aus, ehe unser Wagen in die Dunkelheit des Tunnels weiterrollt. Würde unser virtueller Held Artjom echte Gefühle zeigen, dann hätte er an dieser Stelle wohl kurz durchgeatmet. Wir hinter dem Monitor tun es nämlich. Wenn auch etwas zu früh: Als wir mit den Augen des Protagonisten wieder in die Fahrtrichtung blicken, erschrecken wir ob eines halben Dutzend weiterer schleimiger Fleischklopse, die scheinbar nur darauf warten, dass unser Wagen sich ihnen nähert. Wir laden die Waffe durch. Der Weg zur nächsten U-Bahn-Station wird steinig …

Warum ihm zwischen den Stationen seltsame Wesen ans Leder wollen, weiß Artjom nicht. In der dunklen, postapokalyptischen U-Bahn-Welt von Moskau sind diese mutierten Kreaturen auch nicht sein größtes Problem. Die Welt des Ego-Shooters aus der ukrainischen Spieleschmiede 4A Games ging in einer nuklearen Katastrophe unter. Die letzten Überlebenden verschanzten sich in der wie ein Atombunker funktionierenden U-Bahn. Hier wuchs auch Artjom auf. Mit 20 Jahren verließ er zum ersten Mal seine Heimatstation, um Menschen am anderen Ende des verzweigten Moskauer Metro-Netzes vor einer Gefahr zu warnen: den Schwarzen. Was zunächst rassistisch klingen mag, heißt tatsächlich so – im Spiel, wie im gleichnamigen Roman von Dmitry Glukhovski, auf dem das Abenteuer basiert. Die Schwarzen (im Englischen „The Dark Ones") sind fremde Wesen, die nach der Katastrophe auftauchten, anders als die herkömmlichen Mutanten aber über telepathische Kräfte verfügen und dadurch extrem gefährlich sind.

Ebenso gefährlich sind aber auch Artjoms Mitmenschen. In der Version, die wir für unsere letzte Vorschau gespielt haben (Ausgabe 13/2009), nahmen uns noch „gewöhnliche" Banditen aufs Korn. Für den vorliegenden Ausblick durften

ROSIGE ZUKUNFT | Auf der Erdoberfläche herrschen Zerstörung, Strahlung und Gift. Deshalb tragen wir eine Gasmaske. Unser Schweiß macht die Sicht an den Bildrändern unscharf.

FÜNF GEWINNT | Wir kämpfen zusammen mit vier Wachleuten gegen angreifende Mutanten. Die Bestien sind so flink, dass wir nur noch ihre unscharfen Umrisse erkennen können.

SCHWARZFAHRER | Ein Faschist verfolgt unseren Schienenwagen – doch das Bord-MG erledigt den Angreifer.

SCHOCK! | An einer Stelle macht Artjom sein Feuerzeug an … und stolpert fast über eine grausam zugerichtete Leiche.

wir eine weiter vorangeschrittene Fassung daddeln. Neu war die Station der „Roten". Das sind die Anhänger des Kommunismus, die am liebsten in jeder Station Planwirtschaft und Co. einführen würden. Wir entkamen nur knapp einer Haft: Im Verhörzimmer, in dem wir kurz nach unserer Ankunft bei den Kommunisten landeten, befand sich ein regimeuntreuer Genosse. Doch statt die Fragen zweier Sicherheitsmänner zu beantworten, schlug er den beiden unerwartet ins Gesicht, riss sich los und floh durch die engen Gänge der U-Bahn. Wir ergriffen ebenso die Flucht und rannten – von feindlichen Kugeln umgeben – dem Kerl nach, bis wir die Verfolger abgeschüttelt hatten. Solche Szenen bringen dem Spieler die Handlung näher und machen die ohnehin dichte Atmosphäre von **Metro 2033** noch intensiver.

Wie ein interaktiver Actionfilm – so fühlten sich die ersten vier Kapitel unserer Vorschauversion an. Die U-Bahn-Stationen wecken mit ihren Behausungen, Einwohnern und Geschichten unsere Neugier. Die Wege dazwischen versetzen uns mit ihren Monstern, Banditen und Anomalien in Furcht und lassen unseren Adrenalinpegel steigen. Die Entwickler scheinen prächtig dafür zu sorgen, dass die gleisbespannte Unterwelt auf Dauer nicht langweilig wird.

So waren wir etwa Zeugen eines blutigen Konfliktes zwischen den Kommunisten und Neonazis. In den Tunnels zwischen den jeweiligen Stationen entbrannte ein erbittertes Gefecht zwischen diesen beiden Gruppierungen. Da wir mit den „Roten" nur illegalerweise zu der Frontlinie kamen (die interessante Vorgeschichte würde den Rahmen dieses Artikels sprengen), sahen uns die Kommunisten als Feind an und entluden bei jeder Gelegenheit ihre Waffen in unsere Richtung. Wir mussten jedoch über die ganze Front laufen, um auf die andere Seite (zu den Faschisten) zu gelangen, denn unseren Weg hätten wir erst von dort aus fortsetzen können. Dass die Nazis niemanden willkommen heißen, der sich ihnen von der roten Seite der U-Bahn nähert, spürten wir an Dutzenden von Kugeln. Unsere Versuche gipfelten in interessanten Gefechten: Beide Parteien bekriegten sowohl sich gegenseitig als auch Artjom, der von einem zu dem anderen Übel gelangen musste.

Vor drei Ausgaben berichteten wir über die spielinterne Währung, die Munition. In der aktuellen Spielfassung gab es dazu konkretere Informationen. Lediglich die Munition für die Pistole und für Maschinengewehre dient als Zahlungsmittel für Waffen, Medipacks oder Gasmaskenfilter. Und auch nur die aus der Zeit vor der Katastrophe. Nach der Katastrophe bastelten die Menschen notgedrungen an neuer Munition. Die verursacht weniger Schaden, da sie nicht professionell hergestellt wurde. Der Spieler hat also die Wahl: entweder viel von der schwachen, dafür aber billigen Munition benutzen oder die seltenen, teuren Magazine verballern, die aber leistungsstärker sind. Größere Kaliber wie Schrotflinten waren in unserer Version hingegen mit einer einzigen Munitionsart beladen, nämlich mit der neuen (also mit der, die nicht als Währung dient).

Wer aufmerksam durch die Metro-Tunnels spaziert, entdeckt hier und da nützliche Gegenstände und Munition. Auch erledigte Gegner lassen Wertvolles fallen. Mit allen Verstecken und Geheimgängen dürften erkundungsfreudige Spieler daher auf mehr als zwölf Stunden Spielzeit kommen, die der Herausgeber THQ uns auf Nachfrage nannte. Ob das stimmt, prüfen wir voraussichtlich im Test in der nächsten Ausgabe. ❑

ERSTEINDRUCK

Alexander Frank



Normalerweise tue ich das bei Ego-Shootern selten, gerade wenn sie so linear wie **Metro 2033** sind. Aber hier spazierte ich fasziniert durch die virtuellen U-Bahn-Schächte und versuchte, jeden noch so kleinen Winkel nach nützlichen Dingen abzusuchen. Was ich vermisst habe, waren Gebiete auf der Erdoberfläche. Aber ich habe ja auch nur einen Bruchteil des Spiels gesehen – der Test in der nächsten Ausgabe wird extrem spannend!

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: 4A Games
ANBIETER: THQ
TERMIN: 16. März 2010


AUSBLICK | Dank verschiedener Höhenstufen schauen Sie wie ein Herrscher auf Ihr Land hinab.


▲ **ZUBROT** | Objekte wie die Weltkugel auf dem Steinsockel erhöhen Ihren Prestigewert und spendieren damit Verbesserungen.

▼ **EINMARSCH** | Geben Sie Ihrem Gegner zu viel Raum, fällt er schon bald mit einer großen Armee in Ihr Reich ein.



Die Siedler 7

Von: Christian Schlütter

Wir haben die Siedler-7-Beta ausführlich angespielt.

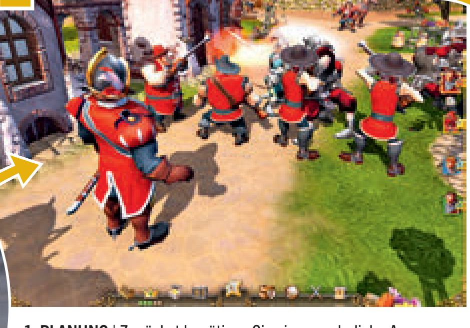
„Gebt dem Kaiser, was des Kaisers ist und Gott, was Gottes ist." Huch, ein Jesus-Zitat als Einstieg in eine Vorschau zu **Die Siedler 7**? Tja, da müssen Sie uns verzeihen. Denn des Propheten Wort passt so gut zu Ubisofts Spiel. Der neue Titel von Blue Byte lässt Ihnen weitgehende Freiheit, wie Sie Ihre Ziele erreichen. So können Sie Ihr Geld eher in die Geistlichkeit pumpen, der Wirtschaft auf die Sprünge helfen oder Ihre Dukaten für Militärausgaben auf den Kopf hauen.

Dabei hat sich am grundlegenden **Siedler**-System überhaupt nicht so viel verändert. Noch immer gilt es, eine hübsche kleine Siedlung aufzubauen, Warenkreisläufe zu perfektionieren und das Reich so nach und nach zu vergrößern. Allerdings haben die Entwickler das Bausystem stark vereinfacht. Sie errichten zunächst ein zentrales Gebäude, an das sich dann bis zu drei Arbeitsstätten anschließen. An einen Bauernhof werden so ein Kornspeicher oder eine Mühle angebaut, an einen Bergbauhof eine Kohlemine oder eine Eisenschmelze. So werden die Laufwege zwischen dein einzelnen Bestandteilen einer Produktionskette stark verkürzt. Trotzdem ist der richtige Bauplatz immer noch

DAS KAMPFSYSTEM

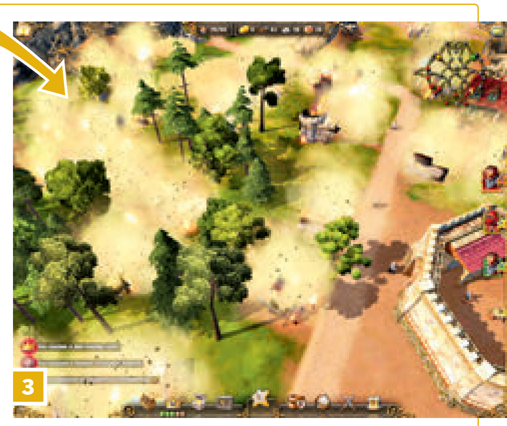
Dreistufig geht ein Kampf bei Die Siedler 7 vonstatten. Wir zeigen Ihnen, wie Sie den Gegner in die Knie zwingen.





1. PLANUNG | Zunächst benötigen Sie eine ansehnliche Armee. Einzelne Soldaten rekrutieren Sie – die nötigen Rohstoffe vorausgesetzt – in der Taverne. Auf der Übersichtskarte schicken Sie Ihre Mannen dann zum Sektor des Gegners.

2. SCHLACHT | Gewisse Forschungen gewähren Ihnen schon vor dem Kampf mehr Informationen über den Gegner. Treffen die beiden Armeen aufeinander, machen sich die Soldaten zunächst mit lautem Gebrüll Mut und fallen dann comichaft übereinander her.



3. LANDNAHME | Sind die feindlichen Einheiten geschlagen, zieht sich auch der gegnerische Feldherr zurück. Nun muss Ihr eigener General noch zur Basis des Sektors, um die Festung zu übernehmen. Das dauert einige Sekunden. Sobald der Sektor Ihnen gehört, fallen alle Gebäude des Feindes automatisch in sich zusammen.

▲ **STADTGESPRÄCH** | Ausgehend von Ihrer Burg bauen Sie eine schmucke Siedlung auf, in der dann Ihre pummeligen Bürger leben und arbeiten.

▶ **SCHIESSWUT** | Ihre Musketiere sind im Nahkampf fast nutzlos, greifen aber aus zweiter Reihe mit Schusswaffen an und können auch Verteidigungsanlagen einäschern.

Kohlemine
Neben einem passenden Rohstoffvorkommen platziert, produziert diese Mine Kohle. Sind die Vorräte aufgebraucht, schicken Sie Geologen hinein, um neue Flöze zu entdecken.

Eisenmine
Arbeitet genauso wie die Kohlemine. Bei beiden dürfen Sie übrigens die Produktivität und damit den Nahrungsverbrauch der Minenarbeiter von Hand einstellen.

Eisenschmelze
Dieses Arbeitsgebäude stellt aus Kohle und Eisenerz fertige Eisenstücke her, die dann vom Werkzeugmacher, dem Schmied oder dem Wagenbauer in Gebrauchsgegenstände umgewandelt werden.

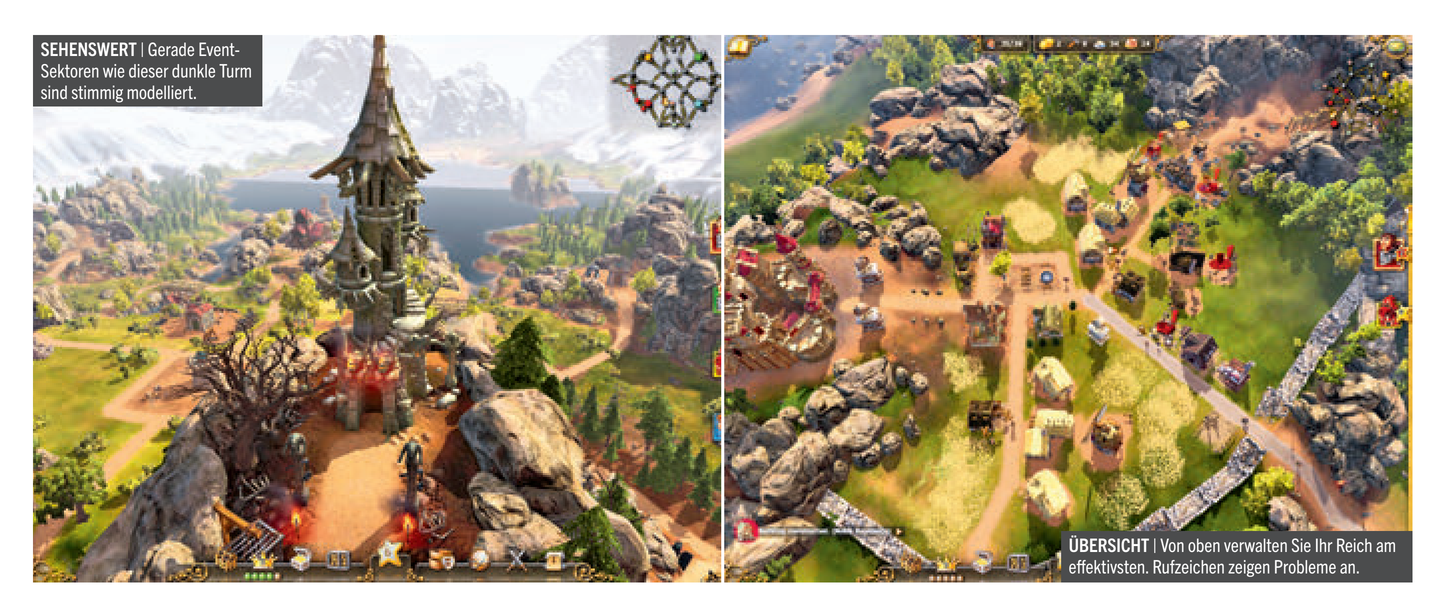
Werkzeugmacher
Aus Holz und Eisen stellt dieses Gebäude, das an ein Wohnhaus angeschlossen ist, Werkzeuge her, die eines der wichtigsten Güter in **Die Siedler 7** darstellen.

entscheidend. Ein Bauernhof zum Beispiel benötigt genügend freie Fläche, um Felder anzulegen. Außerdem müssen die fertigen Waren natürlich irgendwo aufbewahrt werden. Der Positionierung von Lagerhäusern kommt also eine wichtige Rolle beim Aufbau in **Die Siedler 7** zu. In der Beta-Phase passierte es uns oft genug, dass Waren einen zu weiten Weg nehmen mussten, weil das örtliche Lagerhaus überfüllt war. Tüftler bekommen also auch im neuen **Siedler**-Teil genug zu tun. Dafür sorgt auch die Rohstoffknappheit. Gerade Steine und Werkzeuge werden schnell rar, wenn Sie nicht früh die nötigen Sektoren und Ressourcenplätze besetzen. Eine Mine ist zudem schnell leergeplündert. Neue Flöze entdecken Sie nur, indem Sie Ihre Arbeiter zu Geologen ausbilden, was wiederum ein Upgrade voraussetzt, das Sie mit Prestige-Punkten freischalten müssen.

Solche Prestige-Punkte bekommen Sie, indem Sie teure Prestige-Objekte aufstellen oder durch geglückte Aktionen wie Sektorübernahmen. Jede Karte bei **Die Siedler 7** ist nämlich in verschiedene Areale unterteilt, die Sie mit Ihren Soldaten einnehmen können. Dafür schicken Sie einfach Ihren General samt Mannen per Mausklick in den angrenzenden Sektor. Sind alle Feindeinheiten dort besiegt, stiefelt der Feldherr in die örtliche Festung und übernimmt so den Sektor. In der Beta fehlten uns gerade bei Kämpfen gegen Befestigungsanlagen noch klare Informationen darüber, wie gut unsere Chancen bei einem Kampf stehen. Das wird sich aber bis zum fertigen Spiel wohl noch ändern.

Neben normalen Sektoren, in denen Sie Rohstoffe abbauen und Gebäude errichten können, gibt es auch noch sogenannte Eventsektoren. Dort stehen besondere Gebäude wie zum Beispiel eine dunkle Festung oder eine Kathedrale.

In jedem dieser Bauwerke stehen Ihnen drei Möglichkeiten zur Auswahl: Sie können mit Waffengewalt vorgehen, eine große Menge an Gütern anbieten oder Ihre Mönche dorthin schicken. Welche Boni Sie am Ende erhalten, hängt von Ihrer Wahl ab und davon, ob ein Gegner Sie zum Beispiel mit noch



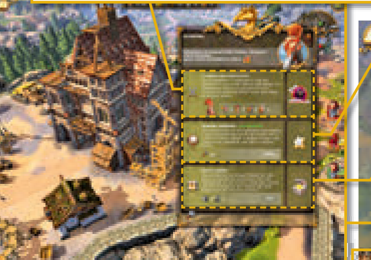
SEHENSWERT | Gerade Event-Sektoren wie dieser dunkle Turm sind stimmig modelliert.

ÜBERSICHT | Von oben verwalten Sie Ihr Reich am effektivsten. Rufzeichen zeigen Probleme an.

VIELE WEGE ZUM SIEG



Das Wettrennen um Siegpunkte bestimmt das Spielgeschehen bei Die Siedler 7. Unterschiedlichste Wege führen dabei zum Erfolg. Hier ein paar Beispiele:



Angreifen
Besiegen Ihre Soldaten die Wachen der Kathedrale, so zwingen Sie den Erzdekan, Ihren stärksten Gegner mit göttlicher Macht zu schädigen.

Handeln
Einen Siegpunkt bekommen Sie, wenn Sie der Kathedrale Werkzeug in rauhen Mengen liefern. Hier kann Sie aber ein Kontrahent überbieten.



Mönche schicken
Wer dem Erzbischof seine Geistlichen schickt, sahnt als Belohnung einen Schatz ab. Die Zusammenstellung des Gewinns bestimmen Sie selbst!





Forschungspunkt
Bauen Sie eine Kirche, werten Sie das Gebäude auf und schicken Sie Ihre Geistlichen zu einem Kloster, dürfen Sie in diesem Menü Forschung treiben. Wer als Erster die Technologie in der Mitte erforscht hat, bekommt einen Siegpunkt. Die Spieler können sich hier gegenseitig überbieten.

Eventsektor-Punkt
In jedem Event-Sektor stehen Ihnen drei Optionen offen. Jeweils eine davon gewährt Ihnen bei Gelingen einen Siegunkt. Dabei dürfen sich Spieler gegenseitig überbieten. Wer allerdings als Erster die Anforderungen erfüllt, bekommt den Siegpunkt unwiderruflich gutgeschrieben.

Speziellen Sektor übernehmen
Wer auf Expansion setzt, kommt schon früh an diesen Siegpunkt. Dafür müssen Sie sich in die Mitte der Karte vorarbeiten und den dortigen Sektor übernehmen.

Handelspunkt
Bauen Sie einen Handelsposten und treiben Sie Handel mit der Welt. Wer als erster Verträge mit Kanada oder Australien abschließt, bekommt einen Siegpunkt.

einer größeren Anzahl an Waren überbietet. So ergibt sich ein spaßiges Hin und Her zwischen den einzelnen Parteien.

Ein ähnliches Wettrennen-System findet sich auch bei den spielentscheidenden Siegpunkten. Manche davon erlangen Sie, indem Sie einen bestimmten Sektor als Erster besetzen oder die größte Armee Ihr Eigen nennen. Einen Sonderpunkt gibt es aber auch, wenn Sie Handelsverbindungen mit Kanada oder Australien aufnehmen. Dafür müssen Sie zunächst ein Handelskontor bauen und eine Warenkette bis zum Ende der Welt etablieren.

Ähnlich kommen Sie an den einzigartigen Forschungs-Siegpunkt: Sie bauen zunächst eine Kirche und werten diese auf. So können Sie Novizen und später Brüder und Pater verpflichten. Mit deren Hilfe erforschen Sie dann im dafür vorgesehenen Menü einzelne Technologien, die alle über Linien miteinander verbunden sind. Wer als Erster die Technologie in der Mitte des netzähnlichen Forschungsmenüs erreicht, bekommt den Siegpunkt. Allerdings können sich die Spieler jeweils gegenseitig ausstechen. Bieten Sie also drei Novizen für eine Technologie, kann Ihr Gegenüber vier einsetzen. Schicken Sie sechs Verkäufer auf eine Handelsreise, schickt Ihr Gegner vielleicht acht. Über dem Bieterstreit prangt unheilsschwanger ein Countdown.

Mitbieten kann natürlich nur, wer eine funktionierende Wirtschaft hat. Egal wie vereinfacht das Spiel aussieht: Auf den zweiten Blick birgt die **Die Siedler 7** ordentlichen Tiefgang für wochenlangen Spielspaß. ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter



Sicher ist es verständlich, wenn altgediente Serienfans von **Die Siedler 7** denken, es sei zu Casual-lastig. Allerdings muss man beachten, dass Blue Byte einen neuen Ansatz verfolgt. Die ellenlangen Tüfteleien der Vorgänger weichen einem schnellen Onlinespiel, das nahe an Brettspielabende mit **Die Siedler von Catan** herankommt. Auch wenn bis jetzt noch einige Mechaniken hakelig wirken und das Militärsystem mir zu wenig Rückmeldung gibt, bin ich zuversichtlich: **Die Siedler 7** könnte der Reihe frischen Wind bescheren.

GENRE: Aufbau-Strategie
ENTWICKLER: Blue Byte
ANBIETER: Ubisoft
TERMIN: 25. März 2010

DIE SAMMLEREDITION

Für Die Siedler 7 ist auch eine Limitierte Edition geplant, die knapp 60 Euro kosten soll.

Neben dem Hauptspiel finden Sie in dem dicken Paket eine exklusive Karte, den Soundtrack, eine 16 Zentimeter große Siedler-Figur, ein DIN-A2-Poster mit Siedler-Charakteren sowie eine Packung Pflanzensamen für Mais, Hafer und Gerste.
Hinzu kommen mehrere exklusive Castle-Forge-Elemente, mit denen Sie im Spiel Ihre Burg verschönern dürfen: ein Torbogen, zwei Fenster, ein Erker, ein Balkon und ein furchteinflößender Gargoyle.



▲ **LUXUS** | Wer echtes Geld rausrückt, darf zum Beispiel edle Rösser oder Drachen als Reittiere nutzen.

◀ **SOLIST** | Einsame Jäger und Sammler machen in eigens dafür angelegten Solo-Instanzen Monster platt.

▼ **GRUPPENBILDUNG** | Anschluss an Gruppen oder Gilden findet man am schnellsten in den Städten der Spielwelt.

Last Chaos

Von: Alexander Bohnsack

Für Helden gibt es in der Welt von Last Chaos immer viel zu tun.

Das kommt mir hier aber irgendwie doch alles bekannt vor" – dieser Gedanke schießt einem unweigerlich durch den Kopf, nachdem man die ersten Minuten in **Last Chaos** hinter sich gebracht hat. Die Story hat man so oder so ähnlich schon in anderen Online-Rollenspielen präsentiert bekommen: Eine Welt – hier heißt der Kontinent, auf dem man spielt, Iris – wird vom Bösen heimgesucht. Das Land ist vom Krieg geschunden, Monster ziehen mordend durch die Gegend. Nur eine Handvoll Helden kann diese Welt vor dem Sturz in den Abgrund bewahren und das Böse in seine Schranken weisen.

Als Titan, Ritter, Heilerin, Magierin, Schurkin, Totenbeschwörer oder Schattenpriester macht man sich auf die Jagd nach Monstern und Dämonen – und zwar immer aufseiten der Guten. Rassen oder Fraktionen sucht man vergeblich. Bei der individuellen Gestaltung der eigenen Spielfigur setzt **Last Chaos** dem Spieler enge Grenzen. Es stehen nur jeweils drei verschiedene Gesichtstypen und Frisuren zur Auswahl. Das Geschlecht der Spielfigur ist klassenabhängig und kann nicht frei gewählt werden. Erst durch die Vergabe von Punkten für Attribute und Fähigkeiten verändert sich das Aussehen der eigenen Spielfigur schrittweise.

Neben der klassischen Monsterjagd treibt man Handel mit Mitspielern, liefert sich Belagerungsschlachten um Gildenburgen oder zieht auf eigene Faust los. Denn auf Einzelgänger warten Solo-Instanzen, die man auf alleine und ohne Raid- und Gildenzwang erkundet. Levelaufstiege belohnt **Last Chaos** mit je einem Statuspunkt für jede absolvierte Stufe. Diese Punkte investiert man in Werte wie Stärke, Geschick, Intelligenz oder Konstitution. Zudem erhält man für jedes erlegte Monster Fähigkeitspunkte. Diese tauscht man in den Städten bei Ausbildern gegen Spezialangriffe oder schaltet andere nützliche Fähigkeiten frei.

Das alles klingt zwar nach gewöhnlicher MMORPG-Kost, dennoch bietet **Last Chaos** einige Vorzüge, deretwegen man eine Partie wagen sollte. So ist das Spiel kostenlos – solange man sich nichts im Ingame-Itemshop kauft. Einzelgänger freuen sich über Solo-Instanzen, die mit Horden von Monstern und starken Bossgegnern aufwarten.

Last Chaos erfindet das MMORPG-Genre nicht neu und ist grafisch auch nicht auf dem aktuellsten Stand. Doch bieten die Solo-Instanzen und Gilden-Schlachten ordentlichen Spielspaß – und kosten dabei keinen Cent. ❑

MINI-FAQ

Wo bekomme ich das Spiel?
Die Clientsoftware finden Sie unter www.last-chaos.de und auf unserer aktuellen Heft-DVD.

Welche Gebühren fallen an?
Das eigentliche Spiel ist kostenlos. Für Cash – die Ingame-Währung – verlangt Gamigo Geld. Die Kosten reichen von 4,99 Euro für 500 Cash bis zu 59,99 Euro für 15.000 Cash.

Welche Vorteile haben zahlende Spieler?
Zaubertränke beschleunigen den Levelaufstieg. Kostüme sorgen für mehr Individualität. Übermächtige Waffen gibt es nicht. Haustiere als Begleiter ermöglichen die schnellere Reise von einem Spielort zum anderen.

Welches Vollpreisspiel ist vergleichbar?
Abgesehen von der Grafik, der Story und den Routinequests finden sich viele Anleihen vom Branchenprimus **World of Warcraft**.

ERSTEINDRUCK

Alexander Bohnsack



Fast jeden Monat buhlt ein neues Online-Rollenspiel um die Gunst der Spieler. Auf den ersten Blick bietet **Last Chaos** eine solide Grundausstattung, wie man sie von einem MMORPG erwartet. Die kostenpflichtigen Platzhirsche bieten sicher mehr Story, Image und eingeschworene Spieler. Im Unterschied dazu kostet **Last Chaos** nichts und bietet auch Einzelgängern ein Zuhause im MMORPG-Universum.

GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: Barunson Games Corporation
ANBIETER: Gamigo.de
TERMIN: Erhältlich



Vorsicht – Glücksspiel kann zur Sucht werden.

Der Glaube, verlorenes Geld schnell wieder zurückgewinnen zu können, ist eine Illusion. Dies ist meistens mit noch höheren Verlusten verbunden und kann zur Sucht führen. Lassen Sie es nicht so weit kommen. Glücksspielsucht ist eine Krankheit, für die es Hilfe gibt. Information und Beratung unter:

Tel. 0 800 - 1 37 27 00 (kostenlos & anonym) **oder www.spielen-mit-verantwortung.de**

BUNDESZENTRALE FÜR GESUNDHEITLICHE AUFKLÄRUNG BZgA

MINI-FAQ

Wo bekomme ich das Spiel?
Die offizielle Website des Spiels ist unter der URL http://fifa-online.easports.com zu finden. Dort wird es auch die Client-Software zum Download geben.

Welche Gebühren fallen an?
Um **FIFA Online** spielen zu können, sind laut Electronic Arts derzeit keinerlei Gebühren geplant. Über sogenanntes Micro-Payment werden jedoch zusätzliche Bezahlinhalte zur Verfügung stehen.

Welche Vorteile haben zahlende Spieler?
Wer sich zusätzliche Bezahlinhalte gönnt, kann damit beispielsweise schneller Erfahrungspunkte sammeln. Ein entscheidender Vorteil entsteht dadurch allerdings nicht.

Welches Vollpreisspiel ist vergleichbar?
FIFA Online verwendet dieselbe Engine wie die PC-Version der **FIFA**-Serie. Daher ähneln sich die Grafik und die Spielmechanik stark.



MAUS-ACTION | Sämtliche Aktionen von der Grätsche bis zum Torschuss lassen sich kinderleicht mit der Maus ausführen.

FIFA Online

Von: Manfred Reichl

Bald kein Traum mehr: In der Mittagspause im Büro online eine Runde Fußball zocken.

Die Fans der **FIFA**-Serie mussten letzten Herbst mit der PC-Version von **FIFA 10** eine bittere Pille schlucken. Mit ihrer veralteten Grafik und Spielmechanik hatte die Fußballsimulation im direkten Vergleich mit den Konsolenversionen der Reihe sowie dem großen Rivalen **PES** nicht den Hauch einer Chance. Besonders böse Zungen straften die Optik gar als Browser-Spiel-Grafik ab. Und siehe da, schon wagt Electronic Arts tatsächlich diesen Schritt und plant mit **FIFA Online** die Veröffentlichung einer Free2play-Version seiner bekannten Sportspiel-Marke.

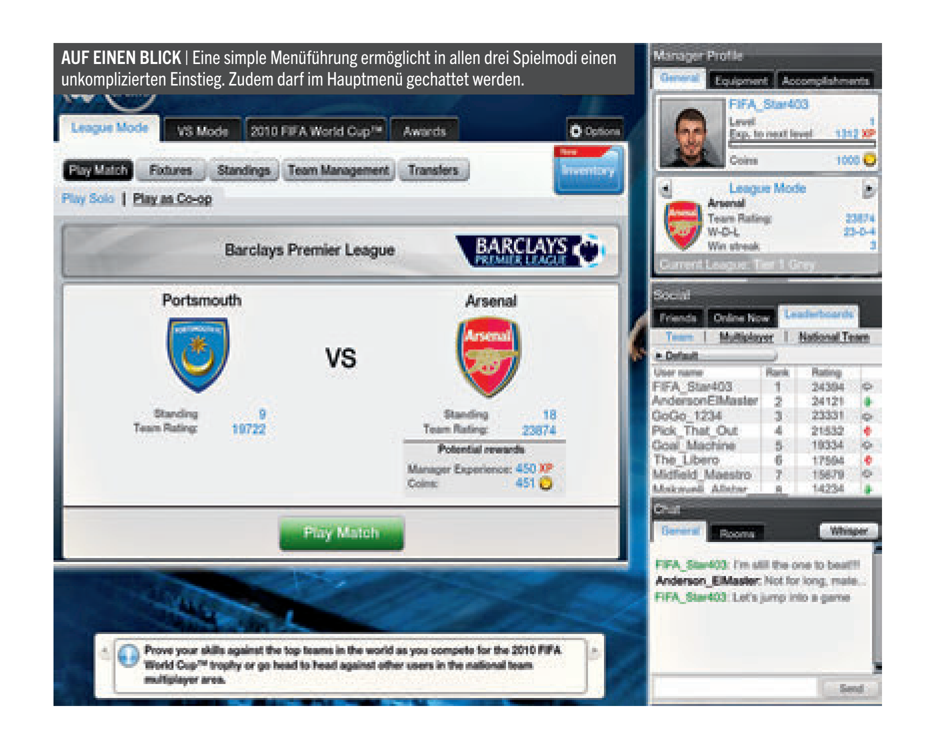
Nicht jeder Fußballfan wagte sich bisher an die Platzhirsche **FIFA** und **PES**. Zu groß war häufig die Scheu vor der seit jeher umfangreichen Tastenbelegung bei der Steuerung von Sportspielen. In **FIFA Online** besteht diese Problematik nicht, denn sämtliche Aktionen auf dem Rasen leiten Sie mit der Maus in die Wege. Befindet sich beispielsweise Ihr Gegner im Ballbesitz, so brauchen Sie lediglich den Spieler anzuklicken, der das Leder unter Kontrolle hat, und Ihr eigener Kicker macht sich sofort auf den Weg zu seinem Rivalen. Je nach Entfernung passt er dabei automatisch seine Geschwindigkeit an. Befindet sich der Gegner weiter weg, sprintet Ihr Akteur auf ihn zu und drosselt das Tempo erst, wenn er ihn erreicht. Ob Sie einen Spieler der anderen Mannschaft nur mit gesundem Körpereinsatz tackeln oder mit einer gefährlichen Grätsche attackieren wollen, entscheiden Sie ebenfalls per Mausklick.

Ähnlich simpel funktioniert die Steuerung, wenn Ihre Mannschaft das Leder selbst unter Kontrolle hat. Mit der linken Maustaste passen Sie zu einem Mitspieler, Torschüsse funktionieren mit der rechten Maustaste. Und wie in der **FIFA**-Serie üblich, haben Sie auch in der kostenlosen Online-Variante



STRAMMER SCHUSS | Wie die Vollversion **FIFA 10** verfügt auch **FIFA Online** über eine Vielzahl an Spieler-, Vereins- und Sponsorenlizenzen.

POWER-UP | Diverse Ausrüstungsgegenstände erhöhen die Fähigkeiten Ihrer Sportler. Ein Schweißband verbessert z. B. die Kondition.

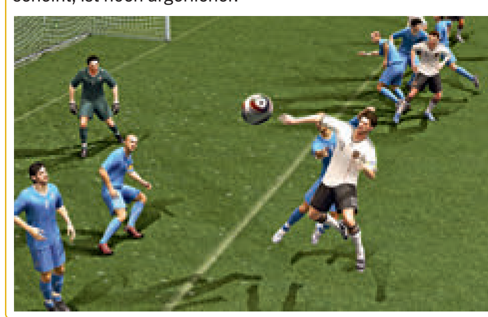


AUF EINEN BLICK | Eine simple Menüführung ermöglicht in allen drei Spielmodi einen unkomplizierten Einstieg. Zudem darf im Hauptmenü gechattet werden.

DIE WM IST ABGESAGT!

Das offizielle Spiel zur Fußball-Weltmeisterschaft in Südafrika erscheint nicht für den PC.

Ende Januar kündigte Electronic Arts mit **FIFA Fußball-Weltmeisterschaft Südafrika 2010** das offizielle Spiel zum Sportereignis des Jahres an. Der Titel erscheint am 29. April, allerdings nur für Xbox 360, PS3, PSP und Wii. PC-Besitzer schauen in die Röhre. Dass **FIFA 10** nicht mit den Versionen für die Konsolen mithalten kann, ist für PC-Zocker schon schlimm genug, dass das WM-Spiel aber gar nicht erst erscheint, ist noch ärgerlicher.



die Möglichkeit, technische Kabinettstückchen mit Ihren Ballzauberern auf dem Rasen zu zeigen. Sie führen solche Kunststücke mit der mittleren Maustaste aus.

Drei verschiedene Spielmodi haben die Entwickler für **FIFA Online** geplant. Absolvieren Sie Freundschaftsspiele, mischen Sie in einer Liga mit oder spielen Sie die kommende WM in Südafrika nach.

Während der Matches haben Sie sogar die Möglichkeit, mit Ihrem Gegner zu chatten. In der Lobby der Spielmodi werden ebenfalls spezielle Chat-Räume eingerichtet, sodass sich beispielsweise ausschließlich Bundesliga-Fans miteinander austauschen können.

Mit jeder Partie in **FIFA Online** verdienen Sie zudem Erfahrungspunkte und Münzen. Letztere dürfen Sie in Extras investieren, die für einige Spiele die Fähigkeiten eines Ihrer Kicker verbessern. Ein Schienbeinschoner erhöht beispielsweise den Verteidigungswert eines Spielers, ein Schweißband hingegen seine Kondition. Spezielle Fußballschuhe machen außerdem Ihre Stürmer zu besseren Torjägern. Pro Partie darf allerdings nur ein Extra eingesetzt werden.

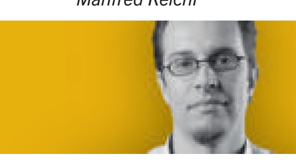
Ferner plant EA verschiedene Bezahlinhalte, die Ihnen beispielsweise zusätzliche Erfahrungspunkte bescheren oder die Trainingsfortschritte Ihrer Kicker beschleunigen. Für Fußballfans mit Manager-Ambitionen gibt es allerdings einen Wermutstropfen. Aktuell ist keine Möglichkeit für Spielertransfers vorgesehen. Die Entwickler denken aber darüber nach, dieses Feature eventuell per Patch nachzuliefern.

Die Technik von **FIFA Online** basiert auf der PC-Engine der **FIFA**-Reihe. Die Entwickler betonten während der ersten Präsentation zudem, dass sie die Anforderungen an die Rechner-Hardware gering halten möchten, damit möglichst viele Gamer in den Genuss des Browser-Spiels kommen.

Derzeit läuft die geschlossene Beta-Phase und im Juni startet ein offener Beta-Test, zunächst in englischer Sprache. Eine deutsche Beta wird es laut den Machern ebenfalls geben; wann diese stattfindet, steht derzeit jedoch genauso wenig fest wie der offizielle Starttermin des Spiels. ❑

ERSTEINDRUCK

Manfred Reichl



Die alte Grafik-Engine, die wir in **FIFA 10** verteufelten, kann sich in **FIFA Online** für ein Browser-Spiel wieder sehen lassen. Hinzu kommt die simple Steuerung – so könnten die Entwickler ihr Ziel, die Zocker „in der Mittagspause 15 Minuten lang dazu zu bewegen, **FIFA** zu spielen", tatsächlich erreichen. Ich sichere mir auf jeden Fall einen Platz in der Beta, denn ich muss wissen, ob Fußball mit der Maus funktioniert.

GENRE: Sportspiel
ENTWICKLER: EA Kanada & EA Singapur
ANBIETER: Electronic Arts
TERMIN: nicht bekannt



NEUER GLANZ | **FIFA Online** basiert auf der Grafik-Engine der **FIFA**-Reihe. Damit kann sich dieses Browser-Spiel sehen lassen.



KOMMUNIKATION | Sie können jederzeit mit Ihren Spielpartnern via Text-Chat Kontakt aufnehmen.



Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich



Guckt für ihr Leben gerne Herrn Rach beim Kochen zu:
Bringt im richtigen Leben aber allenfalls Spiegeleier verletzungsfrei zustande. Oder Käsebrot.
Grübelt und diskutiert:
In der Jury vom amtlichen Deutschen Computerspielpreis über den würdigen Sieger in der Kategorie „Bestes Jugendspiel." Verliehen wird der Preis Ende April in Berlin.
Freut sich über die rege Beteiligung der Leser:
Bei den pcgames.de-Themenchats mit der Redaktion.

Thorsten Küchler



Mag keine halben Sachen:
Und findet deshalb alle Add-ons in dieser Ausgabe doof! (deshalb auch die Kolumne auf Seite 17).
Strahlt mit seinem neuen Baby um die Wette:
Denn endlich steht ein schicker Ambilight-Fernseher im heimischen Wohnzimmer – Musik-Blu-rays in Full-HD-Auflösung sind die beste Erfindung der Menschheit!
Zockt trotzdem noch gerne am PC:
Und zwar **The Dig** und **Full Throttle**, das waren noch Spiele!

Stefan Weiß



Erforscht das Universum:
Mass Effect 2, **Mass Effect** (noch mal mit neuem, bösen Charakter angefangen), **Star Trek Online**, **Dead Space** – Hilfe, ich brauche mehr Freizeit.
Taucht in Fantasy-Reiche ab:
Der Herr der Ringe Online, **Everquest 2** (dank Add-on-Beta aus der Versenkung gehoben), **Dragon Age** (dritter Durchlauf), **Drakensang: Am Fluss der Zeit** – Hilfe, ich brauche WIRKLICH mehr Freizeit, Frau Fröhlich!!!

Robert Horn



Hat sein nächstes MMO gefunden:
Star Trek Online hat zwar einige Fehler, zieht mich aber dank authentischem Universum richtig schön mit.
Sprengt nebenbei Gebäude:
In der Beta von **Battlefield: Bad Company 2**. Eine einzige spielbare Karte ist auf Dauer aber zu wenig.
Hat eine Reise getan:
In Berlin die Umbilical Brothers gesehen, den Reichstag erklommen und über eisverkrustete Straßen geschlittert.

Felix Schütz



Freut sich nach Wochen im mäßigen Star Trek Online auf:
Bewährte Spiele mit Zufriedenheitsgarantie: **Bioshock 2**, **Starcraft 2** (Mehrspieler-Beta), **Anno 1404: Venedig**, **Dawn of War 2: Chaos Rising** und **Assassin's Creed 2** für PC.
Hadert mit dem Konsolenkauf:
Xbox 360 oder PS3? Letztere lockt mit geilen Exklusiv-Titeln, Erstere dafür mit XBLA und einem günstigen Preis.
Hat sich nach 26 Jahren tatsächlich überreden lassen:
Mein erster (Kurz-)Urlaub. Richtig mit wegfliegen und so.

Christian Schlütter



Quälte sich durch:
Eine der schwierigsten und vollgepacktesten Abgaben aller Zeiten. Will deshalb nur heim zur Besten aller Hälften!
Hasst:
Das Uni-Prüfungsamt, das ihm mit bürokratischer Tücke die Abgabe seiner Masterarbeit versaute. Und das, obwohl er doch in letzter Zeit so fleißig war.
Braucht:
Urlaub! Und endlich eine ordentliche Küche!

Sebastian Weber



War überrascht:
Witzig, wie viel Spaß selbst das zweite Durchspielen von **Bad Company 2** noch gemacht hat. Erst Xbox 360, dann PC inklusive Mehrspieler-Beta. Wunderbar.
Versucht es auf ein Neues:
Vergangenes Jahr war die Chili-Ernte mäßig. Die Aussaat 2010 keimt hoffentlich bald und wird dann erfolgreicher.
Rockt sein Wohnzimmer:
Dank der erworbenen **Rock Band**-Instrumente (Xbox 360).

Wolfgang Fischer



Steckt wieder voll im WoW-Sumpf:
Hat in kürzester Zeit eine Hexe hochgetwinkt und steckt jetzt voll im Gearscore-Wahn.
BITTE .... RETTEN .... SIE ... MICH!
Hat seine Kollegen im Stich gelassen:
Und sich kurz vor Ende der Produktion nach San Francisco zur Microsoft-Jahresveranstaltung X10 verabschiedet. Schade nur, dass MS keine PC-Produkte in der Pipeline hat, die dort gezeigt werden könnten.

Rainer Rosshirt



Hat leider immer noch nicht:
Starcraft 2 – dafür aber die Nase voll von Ankündigungen mit anschließender Wartezeit wie auf Godot!
Hat zum Glück jetzt:
Einen der letzten großen V8.
Hat leider immer noch:
Ein sehr gespaltenes Verhältnis zum TÜV.
Hat ganz entschieden:
... zu lange auf sonnige, warme Tage gewartet.

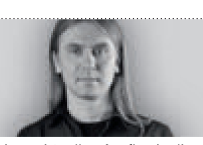
Spezialisten aus dem gesamten Computec-Verlag tragen dazu bei, dass Sie perfekt informiert sind.

Jürgen Krauß



Unser Podcast-Team philosophierte schon des Öfteren darüber, ob **Bioshock 2** an den glorreichen Vorgänger anknüpfen könne. Ganz vorne mit dabei war in diesen Runden immer auch Action-Experte Jürgen, bis er nun mit seinem knallharten Test den Diskussionen ein Ende setzen durfte.

Alexander Frank



Der gebürtige Russe machte einen virtuellen Ausflug in die Hauptstadt seiner Heimat. Welchen Eindruck das postapokalyptische Moskau bei ihm hinterließ, fasste er in seiner Vorschau zum Ego-Shooter **Metro 2033** zusammen. Außerdem steuerte er die Maps&Mods-Seiten zu **Diablo 3** bei.

Manfred Reichl



Fußball-Experte Manfred beschäftigte sich mit EAs Browser-Spiel **FIFA Online** und verrät Ihnen in der Vorschau ab Seite 50, was Sie dort erwartet. Außerdem jettete er nach Birmingham, um sich **F1 2010** anzusehen – leider zu spät für diese Ausgabe! Mehr dazu im kommenden Monat.

Christoph Schuster



PC ACTION-Schreiberling Christoph meisterte den beschwerlichen Aufstieg zum Gipfel von **Cursed Mountain**, nur um dabei bitterlich enttäuscht zu werden. Ob es ihm wenigstens mit der Hardcore-Strategie **Supreme Commander 2** besser erging? Das verrät er Ihnen im Test.

Alexander Bohnsack



Die meiste Zeit verbringt Alexander Bohnsack im Universum der Client- und Browsergames. Aktuell kämpft er sich mit seinem muskelbepackten Krieger durch die Welten von **Last Chaos**. In der Vorschau auf Seite 48 erfahren Sie, ob sich ein Abstecher auf den Kontinent Iris lohnt.

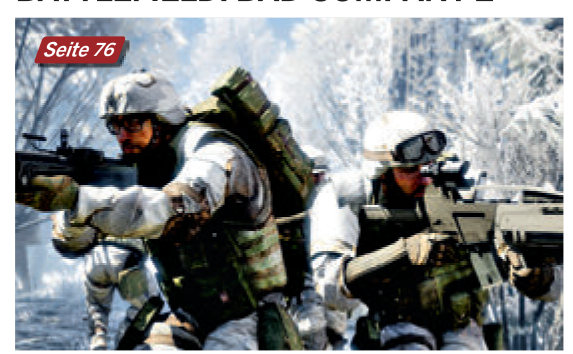
Marc Brehme



Mod-Spezialist und PC-ACTION-Redakteur Marc grub gemeinsam mit Chef vom Dienst Stefan Weiß aus den Tiefen Fereldens die besten Fan-Erweiterungen für **Dragon Age: Origins** aus und bekam dabei auch manches Stück Pixelhaut und interessant frisierte Körperregionen zu sehen.

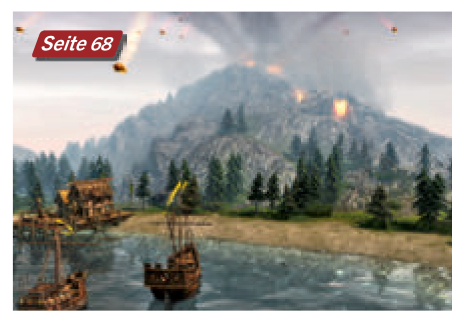
TOP-THEMEN

ACTION
BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2



VERLORENER SOHN | Nachdem das erste **Bad Company** noch ausschließlich auf Konsolen erschien, kehren die **Battlefield**-Väter Dice nun auf die Plattform zurück, der sie ihren Ruhm verdanken. Ob sich der erneute Ausflug aufs Schlachtfeld lohnt und Sie diesen Heimkehrer tatsächlich mit offenen Armen empfangen sollten, verrät Ihnen Sebastian Weber im großen Test ab Seite 76.

STRATEGIE
ANNO 1404: VENEDIG



KANALARBEITER | **Anno 1404** zählte 2009 zu den großen Abräumern beim Deutschen Entwicklerpreis wie auch an der Ladentheke. Mit der Erweiterung **Venedig** legen die Entwickler jetzt nach, während PC Games-Stratege Christian Schlütter für Sie den Gondoliere gibt und verrät, was das Add-on und der neue Multiplayer-Modus taugen.

STRATEGIE
NAPOLEON: TOTAL WAR

Seite 54

GRÖSSENWAHN | Unser ebenfalls nicht gerade unter Riesenwuchs leidender **Total War**-Experte Robert Horn sympathisiert aus nahe liegenden Gründen mit dem kleinen Franzosen Bonaparte. Einen Bonus gab es trotzdem nicht. So beantwortet unser Test die entscheidende Frage zum Add-on: Siegeszug oder Waterloo?

INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

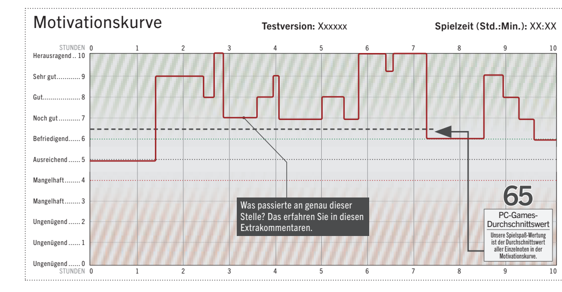
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile“ bis „Hochspannung pur“. Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente“ – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)



- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er“ gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

PC-Games-Awards







PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).

Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 92.



AUFLAUF | Schlachten mit hunderten Einheiten gleichzeitig gibt es auch in **Napoleon** zu bestaunen.

Napoleon: Total War



Von: Peter Bathge/ Robert Horn

Der Empire-Nachfolger macht alles besser – nur beim Umfang hapert's.



Die Mittelmeerinsel Korsika besitzt eine vernachlässigbare Wirtschaftskraft und ist heutzutage vor allem wegen ihrer für Touristen und Bergsteiger interessanten Felsformationen, der sogenannten Tafoni, bekannt. Vor über 300 Jahren brachte das winzige Anhängsel des französischen Staates dagegen noch einen Exportschlager allererster Güte hervor: Napoleon Bonaparte stieg vom Sohn eines Kleinadeligen zum größten General seiner Epoche auf, errang die französische Kaiserkrone und überzog ganz Europa mit Krieg. In **Napoleon: Total War** spielen Sie den Werdegang des kleinen Korsen nach. Unser Test klärt auf: Ist der Nachfolger des gerade mal ein Jahr alten **Empire** ein Sieg auf ganzer Linie oder erleben die Entwickler ihr persönliches Waterloo?

In Empire übernahmen Sie noch eine von elf Nationen des 18. Jahrhunderts und führten diese auf drei riesigen Kontinenten zur weltumspannenden Supermacht. **Napoleon** versetzt das Geschehen zwar nur um ein paar Jahre nach hinten (1796 bis 1812), bietet aber einen deutlich geringeren Umfang als der Vorgänger: Neben zehn knackigen historischen Schlachten (etwa Austerlitz oder Waterloo) enthält das Spiel zwei kurze und eine längere Kampagne, in denen Sie die französischen Truppen von Italien über Ägypten bis nach Moskau führen. Exkurse nach Indien oder gar Amerika fallen diesmal aus, auch die Handelsschauplätze aus dem Vorgänger sind simplen Ankerstellen am Rand der Karte gewichen. Was wir von den Feldzügen im Einzelnen halten, lesen Sie im Kasten „Von Paris nach Moskau und wieder zurück: Die Kampagnen". Allgemein fallen besonders die ersten beiden Missionsfolgen aber deutlich kürzer



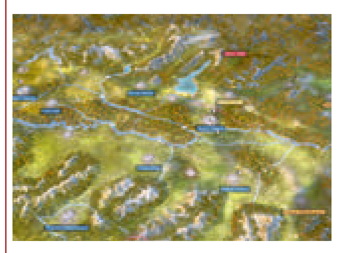
FLUCHT | Napoleon hat versagt: Unsere Soldaten weichen vor der österreichischen Übermacht zurück.



AUSSICHTSLOS | In den Nahkampf gezwungene Schützen haben gegen Kavallerie schlechte Chancen.

VON PARIS NACH MOSKAU UND ZURÜCK: DIE KAMPAGNEN

Der Aufstieg Napoleons umspannt drei Kampagnen, die Sie von Italien auf den afrikanischen Kontinent und wieder zurück nach Europa führen. Zudem lässt sich der dritte, große Feldzug auch aus der Sicht anderer Nationen wie Österreich oder Russland spielen. Wir sagen Ihnen, was die einzelnen Kampagnen taugen.



Italien

Weil der Marsch auf Klagenfurt in der Realität nur ein Jahr in Anspruch nahm (von 1796 bis 1797), stehen Sie mächtig unter Zeitdruck. Auf Ihre wenigen Soldaten müssen Sie gut achtgeben und nach Nachschubposten suchen, an denen Sie die Armee wieder auffüllen können. Das macht das kluge Taktieren in den Echtzeitschlachten umso wichtiger, die Bindung zu den Truppen ist deutlich höher als bei **Empire**. Leider ist der Feldzug zu schnell vorbei.

- ➕ Verändertes Spieltempo
- ➕ Soldaten wachsen dem Spieler ans Herz
- ➖ Winziges Spielfeld und kurze Spielzeit
- ➖ Keine Forschungsoptionen



Ägypten

Nach der Landung im Land des Nils (1798) sieht sich Napoleon ständigen Angriffen der Mameluken und Nomaden ausgesetzt. Der Schwierigkeitsgrad zieht an, ist für Experten aber immer noch zu zahm: Während ein kleiner Trupp Ihre Heimatprovinzen verteidigt, stoßen Sie mit dem Hauptheer immer weiter nach Norden vor und entreißen dem Osmanischen Reich die Hauptstadt Damaskus.

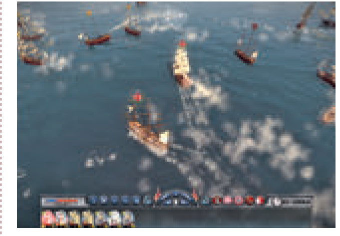
- ➕ Wüstenszenario ist eine willkommene Abwechslung
- ➕ Verschleißerscheinungen der Soldaten in der Hitze erfordern Überlegung
- ➕ Fordernde Ausgangssituation
- ➖ Für **Total War**-Veteranen zu einfach
- ➖ Keine Diplomatie, eingeschränkte Forschung



Europa

Sie kämpfen zwischen 1805 und 1812 gegen Österreicher, Preußen und Russen, bis Wien, Berlin und Moskau fallen. Das motiviert, weil Sie bei Diplomatie und Forschung erstmals alle Freiheiten haben. Die verbesserte KI und die kleineren Armeen machen die Konflikte länger spannend als im Vorgänger. Schade, dass die Schiffskämpfe nur Beiwerk darstellen – die Briten sind auf hoher See viel zu stark (historisch korrekt).

- ➕ Motivierende Eroberung gegnerischer Hauptstädte
- ➕ Realistische Bündnisse und KI-Verhaltensweisen
- ➕ Befriedigende Länge
- ➖ Seeschlachten sind nebensächlich



Koalition

Sie können die Europa-Kampagne auch aus der Perspektive eines anderen Volkes erleben. Als österreichischer General mit Preußen und Russen an der Seite Napoleon nach Paris zurückzujagen, macht ungemein viel Spaß. Dem Vergleich mit der sogenannten Großen Kampagne von **Empire** hält dieser Spielmodus aber nicht stand: Einzig Europa steht als Schlachtfeld zur Verfügung und Sie dürfen lediglich aus vier Nationen wählen.

- ➕ Typisches **Total War**-Suchtprinzip („Noch eine Runde …")
- ➕ Hoher Wiederspielwert
- ➖ Nur Europakarte und vier Nationen verfügbar

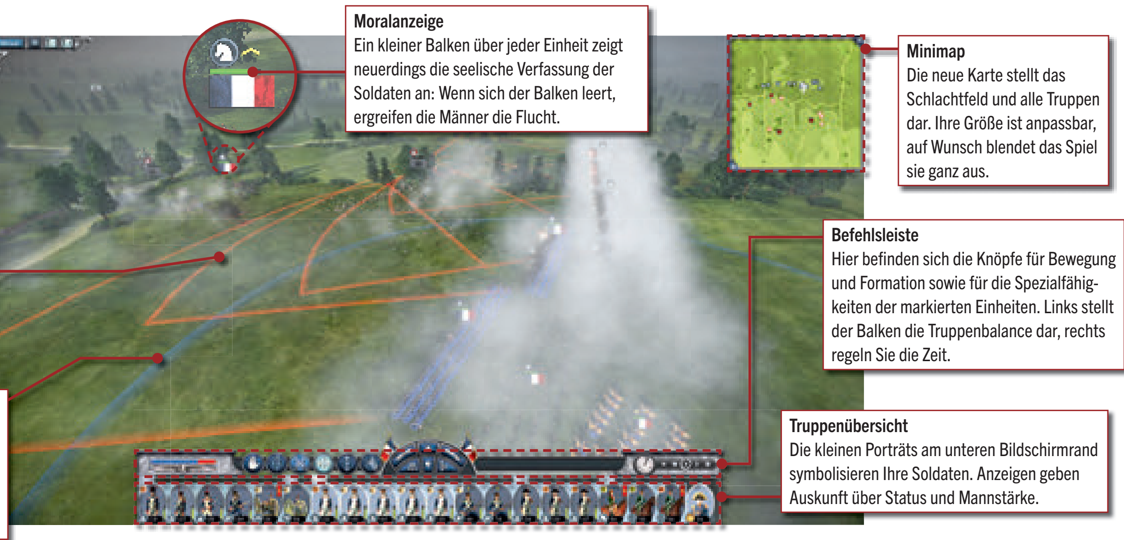
und leichter aus als der bekannte Welteroberungsmodus und erinnern mehr an ein übergroßes Tutorial. Gut: Knappe Rundenlimits treiben Sie in Italien und Ägypten zur Eile an, die Mobilität Ihrer Armeen ist ebenso wichtig wie deren Schlagkraft. Enttäuschend: Zwar erzählen Zwischensequenzen die Geschichte vom Aufstieg und Fall Napoleons, doch die größtenteils belanglosen Szenen und langweilig vorgelesenen Texte lassen einen kalt.

Ein großer Geschichtenerzähler ist Creative Assemblys neues Spiel also nicht. Doch dafür schreiben Sie ja auch Ihre eigene Geschichte: Auf der an Brettspiele wie **Risiko** erinnernden Strategiekarte verwalten Sie die Provinzen Ihrer Nation, erheben Steuern, errichten Gebäude, bilden Armeen aus, betreiben Forschung oder feilschen mit den Nachbarn um ein Handelsabkommen. Das alles geschieht rundenbasiert; wenn Sie mit Ihrem Zug fertig sind, bewegen die Gegner ihre Einheiten. **Napoleon** gibt sich dabei hektischer als **Empire**: Zwischen den Zügen vergehen nur noch zwei Spielwelt-Wochen statt sechs Monate. Dadurch spielen die Jahreszeiten eine größere Rolle: Der Frühling eignet sich perfekt, um gen Feind zu marschieren, im Sommer ist die Hitze in der Wüste kaum auszuhalten, zur Herbstzeit wallt Nebel durch die Täler und während der Wintermonate müssen sich die Armeen durch Schneewehen kämpfen. Wer seine Truppen nicht vor Hitze oder Kälte in einer Siedlung Schutz suchen lässt, muss mit ansehen, wie Runde für Runde Soldaten verdursten oder erfrieren. Das macht die Auswahl der richtigen Marschroute wichtiger, könnte sich aber für unseren Geschmack noch stärker auswirken.

Verluste in den Reihen Ihres Heeres lassen sich nicht mehr durch die einmalige Ausgabe eines Geldbetrags ersetzen. **Napoleon: Total War** setzt stattdessen auf die sogenannte Verstärkungsrate: Die Lücken in einer Streitmacht schließen sich automatisch, wenn sie in einer selbst kontrollierten Provinz steht, aber nur langsam über mehrere Runden hinweg. Erst wer statt Profit bringender Wirtschaftsgebäude Nachschublager errichtet, erhöht die Verstärkungsrate. Das erfordert neue taktische Entscheidungen: Warten Sie, bis Ihre dezimierte Armee wieder volle Mannstärke erreicht hat, oder setzen Sie auf Schnelligkeit und drängen den

DAS INTERFACE

Damit Sie in den Schlachten den Überblick behalten, gibt Ihnen Napoleon eine Reihe nützlicher Hilfslinien und anderer Anzeigen an die Hand.



Moralanzeige
Ein kleiner Balken über jeder Einheit zeigt neuerdings die seelische Verfassung der Soldaten an: Wenn sich der Balken leert, ergreifen die Männer die Flucht.

Minimap
Die neue Karte stellt das Schlachtfeld und alle Truppen dar. Ihre Größe ist anpassbar, auf Wunsch blendet das Spiel sie ganz aus.

Feuerzonen
Die roten Kegel zeigen an, wie weit Ihre mit Musketen bewaffneten Truppen schießen können.

Befehlsleiste
Hier befinden sich die Knöpfe für Bewegung und Formation sowie für die Spezialfähigkeiten der markierten Einheiten. Links stellt der Balken die Truppenbalance dar, rechts regeln Sie die Zeit.

Einflussbereich
Der blaue Kreis gehört zum General und beschreibt das Areal, in dem der Feldherr die Moral und Kampfkraft anderer Truppen verbessert.

Truppenübersicht
Die kleinen Porträts am unteren Bildschirmrand symbolisieren Ihre Soldaten. Anzeigen geben Auskunft über Status und Mannstärke.

NEUERUNGEN IM DETAIL

Wir sagen Ihnen, welche Änderungen im Vergleich zu Empire sinnvoll sind und bei welchen die Entwickler lieber weniger Mut zur Innovation gezeigt hätten.

+ Veränderter Spielfluss
Getötete Soldaten werden nur langsam und ausschließlich in eigenen Provinzen ersetzt. Das erhöht die taktische Tiefe ebenso wie der oft knappe Nachschub neuer Truppen und das Zeitlimit in den Kampagnen.

+ Schlaue Computergegner im Rundenmodus
Die KI-Nationen ziehen kleinere Trupps clever zu Armeen zusammen, manövrieren Ihre Heere aus und besetzen schwach verteidigte Provinzen. In diplomatischen Belangen zeigen sich die Staatenlenker einsichtiger und nehmen etwa Friedensverträge eher an.

+ Wuchtigere Inszenierung
Kanonen lassen neuerdings das Bild beben und reißen Krater in den Boden. Über den Schlachtfeldern schweben Pulverdampfschwaden. Und wenn majestätisch anzuschauende Schiffe einander zu epischen Tönen aufs Korn nehmen, verursacht das eine wohlige Gänsehaut.

+ Mehrspieler-Kampagne
Zwei Spieler arbeiten auf der rundenbasierten Strategiekarte zusammen oder treten gegeneinander an – langwierig, aber motivierend!
Die Drop-in-Schlachten mit menschlichen Gegnern verleihen dem Solomodus Würze.

– Schlachten-KI mit Mängeln
Die Computergegner haben dazugelernt und versuchen oft, Ihren Truppen in den Rücken zu fallen. Manchmal agieren sie aber planlos: Einheiten greifen eine Übermacht im Nahkampf an, Kanonen feuern in Hügel und Kavallerie lässt sich wehrlos von Hausbesatzungen abknallen.

– Langweilige Napoleon-Erzählung
Die durch Zwischensequenzen lose verbundenen Kampagnen verschenken viel erzählerisches Potenzial: Die Hauptfigur Napoleon bleibt blass und Dramatik kommt nur durch die Schlachten auf.

KÖNNTE BESSER SEIN | Trotz Verbesserungen vor allem im Rundenmodus lässt sich die KI zu seltsamen Manövern hinreißen.

Feind weiter zurück? Die Schlachten selbst tragen Sie wie aus den Vorgängerspielen bekannt im Echtzeitmodus aus: Nachdem Sie Ihre Truppen im Pausemodus aufgestellt haben, schicken Sie Ihre Kavallerie um die Flanke des gegnerischen Heeres, lassen die Gewehrschützen in einer Linie antreten und bombardieren mit den schweren Kanonen die feindlichen Ränge. Wenn wir hier hauptsächlich von den Landgefechten sprechen, so hat das übrigens einen guten Grund: Seeschlachten spielen in **Napoleon: Total War** eine untergeordnete Rolle, da Sie sich stets nur um einen Kontinent sorgen müssen.

Natürlich lassen sich militärische Konfrontationen auch wieder automatisch berechnen. Diese Möglichkeit dürften Sie in **Napoleon: Total War** jedoch seltener als im Vorgänger wahrnehmen: Besonders in den ersten beiden Kampagnen haben Sie weder die Zeit noch das Geld, um große Armeen vom Stapel laufen zu lassen. Um die zahlenmäßig überlegenen Gegner zu besiegen, müssen Sie daher öfter selbst eingreifen. Dafür freuen Sie sich umso mehr, wenn es Ihnen gelingt, eine Übermacht auszutricksen und die eigenen Truppen unbeschadet nach Hause zu bringen. Häufigere Stufenaufstiege erfahrener Einheiten verstärken die Zuneigung gegenüber den Soldaten. Wenn Sie am Ende der Ägyptenkampagne mit Napoleon vor der Zielprovinz Damaskus stehen und Ihre zu Eliteeinheiten herangereifte Artillerie Kleinholz aus den gegnerischen Truppen macht, dann fühlen Sie sich in der Tat wie ein General, der seine Streitmacht durch Feuer und Tod zum Sieg geführt hat.

Apropos General: Die Heerführer sind noch verletzlicher als zuvor und im Kampf nahezu wehrlos. Im Gegenzug erweisen sich ihre Spezialfähigkeiten jedoch als nützlich, da Sie damit die Moral verbündeter Truppen erneuern können. Leider klappt das nur innerhalb eines engen Radius. Praktisch: Den Gemütszustand der Soldaten lesen Sie jetzt an einem kleinen Balken über der Einheit ab – wenn der Trupp Verluste erleidet oder der Gegner die Flanke angreift, sinkt die Moral und der Balken leert sich. Dann heißt es schnell handeln, denn wenn sich erst einmal einzelne Uniformierte zur Flucht wenden, befindet sich bald das ganze Heer in Auflösung.

Als Empire im März 2009 erschien, war es bei Weitem nicht perfekt: Neben einigen technischen Anlaufschwierigkeiten bereitete besonders die künstliche Intelligenz der Computergegner vielen Spielern Probleme. Für **Napoleon** haben sich die Entwickler deshalb vorgenommen, die CPU-Generäle schlauer agieren zu lassen, was größtenteils geglückt ist. Besonders auf der Strategiekarte verhalten sich die Nationen clever, sammeln einzelne Einheiten in großen Armeen, legen Hinterhalte und greifen gezielt die am schwächsten verteidigten Provinzen an. Selbst Seeinvasionen sind jetzt Bestandteil der Computertaktiken und Verbündete stehen Ihrer Nation besser im Kampf bei. Teilweise überraschen die Aktionen der KI sogar auf angenehme Weise: Als wir in der Europakampagne mit Napoleon Moskau belagerten, brachen die zuvor dezimierten Preußen und Österreicher ihre Friedensverträge mit Frankreich und fielen über unsere schutzlosen Besitztümer im Hinterland her. Nachdem wir unsere Reservearmee aus Russland abgezogen hatten und mit ihr eine der verlorenen Städte angriffen, bot uns die darin befindliche Garnison angesichts der Übermacht die Ka-


STURMANGRIFF | Kavallerie kann Infanteristen immer noch in die Flucht schlagen.


STILMITTEL | Unspektakuläre Zwischensequenzen erzählen lose Napoleons Geschichte.



SCHMUTZIG | Sie können jetzt andere Staaten dazu anstiften, Feinde mit Handelsembargos zu belegen.

SEEGANG | Die Schiffskämpfe sehen spektakulär aus, steuern sich aber immer noch behäbig.

pitulation an – bei **Empire** kam es in solchen Situationen oft zu sinnlosen Kämpfen bis zum Tod. Auch in diplomatischen Belangen haben die KI-Gegner dazugelernt. Statt Sie wie im Vorgänger Runde für Runde mit obskuren Tauschvorschlägen für Ihre Provinzen zu belästigen, fordern die benachbarten Staatsmänner auf realistische Weise Ihre Bündnistreue ein oder verlocken Sie mit Geldgeschenken dazu, ihnen im Konflikt mit einer dritten Nation zu helfen. Eine neue Waffe im Arsenal des Staatsmanns sind zudem die – salopp ausgedrückt – „Schweinedeals“: Unter anderem lassen sich Verbündete dazu aufstacheln, eine andere Nation mit einem Handelsembargo zu belegen, welches die Wirtschaft des Widersachers lahmlegt. Klasse!

So gut die KI im Rundenmodus auch agiert, in den Kämpfen könnten die Computergeneräle ein paar Nachhilfestunden vertragen: Noch immer kommt es vor, dass gegnerische Artillerie vor Hügeln steht und in den Boden feuert. Mehr als einmal beobachteten wir, wie Reiter um ein von uns besetztes Haus kreisten und sich dabei von den Schützen im Inneren wehrlos abknallen ließen. Dennoch: Solche Totalausfälle sind seltener geworden. Außerdem haben die Entwickler kurz vor Redaktionsschluss bereits ein größeres Update angekündigt, das unter anderem die Aggressivität der Gegner erhöhen soll. Leider konnten

KAMPAGNE FÜR ZWEI: DER NEUE MEHRSPIELERMODUS

Ein Schmankerl für Online-Strategen? Wir haben getestet, ob die neue Koop-Kampagne das Total War-Prinzip erfolgreich in Mehrspieler-Partien überträgt.

KONFIGURATION | Vor der Partie bestimmen Sie Schwierigkeit und Rundenzeit.

BÜNDNIS | Mit der von unserem Mitspieler gesteuerten Verstärkung besiegen wir das Franzosenheer.

Der Online-Feldzug funktioniert grundsätzlich genau wie der Einzelspielermodus: Sie wählen eine der drei Kampagnen und suchen sich eine Nation aus, mit der Sie in den Kampf ziehen wollen. Der Unterschied besteht darin, dass ein zweiter Spieler die Kontrolle über einen anderen Staat übernimmt und diesen im Rundenmodus abwechselnd mit Ihnen verwaltet. Während Sie Ihre Armeen über die Landkarte schicken, kann Ihr Mitspieler Gebäude ausbauen, Einheiten rekrutieren oder die Steuern ändern. Lediglich seine Einheiten darf er erst bewegen, wenn er selbst am Zug ist. Zu Spielbeginn können Sie die Zeit einstellen, die einem Spieler für seinen Zug zur Verfügung steht. Leider fehlen tiefer gehende Konfigurationsmöglichkeiten wie das Vermögen zum Spielstart oder spezielle Siegbedingungen. Um zu gewinnen, müssen die Spieler stets eine bestimmte Anzahl von Provinzen halten sowie die Hauptstadt des anderen menschlichen Teilnehmers erobern. Gut: Bei Schlachten kann der zweite Spieler per Drop-in-Option (siehe Kasten) die feindlichen KI-Truppen befehligen und so seinem menschlichen Partner/Gegner zusetzen.

In unseren Testpartien lief die Mehrspieler-Kampagne sowohl im Netzwerk als auch über das Internet erfreulich flüssig und absturzfrei. Lediglich etwas längere Ladezeiten und sich teilweise „stotternd“ bewegende Einheiten fielen uns negativ auf. Wenn wir uns aber per Sprachchat mit unserem Mitspieler über die Angriffstaktik gegen die von der KI gesteuerten Franzosen verständigten, waren solche winzigen Fehler schnell vergessen. Wer auch im Mehrspielermodus gerne mal gemütlicher vorgeht, wird an den langwierigen, aber höchst komplexen Partien von **Napoleon** wochenlang Spaß haben.

DROP-IN-KÄMPFE

Auch wenn Sie nur die Solokampagne spielen, können Sie gegen menschliche Gegner antreten.

Vor dem Start einer Kampagne lässt sich ein kleines Häkchen setzen: „Drop-in-Gefechte erlauben“. Wer hier klickt, kann künftig bei einer Schlacht einen Freund über Steam einladen – dieser übernimmt dann die Rolle des feindlichen Generals. Das macht die Gefechte spannender, als wenn Sie immer nur gegen die KI antreten. Damit die Chancengleichheit gewahrt bleibt, funktioniert das Ganze jedoch nur, wenn zwei halbwegs gleich große Armeen aufeinandertreffen.

PRO UND CONTRA

- \+ So komplex wie die Einzelspieler-Kampagne
- \+ Kooperatives Spiel gegen Computergegner motiviert
- \+ Keine Wartezeiten zwischen den Zügen
- \+ Mitspieler ersetzt KI in Drop-in-Gefechten
- – Nur sechs spielbare Nationen
- – Keine alternativen Siegbedingungen möglich

SPECIAL EDITION

Sammler, aufgepasst: Die edle Imperial Edition von Napoleon bietet allerlei Extras.

Neben dem eigentlichen Spiel enthält die Sonderedition von **Napoleon: Total War** eine bebilderte Biografie des kleinen, französischen Generals, der die Geschichte Europas auf so nachdrückliche Weise geprägt hat. Seine Lebensgeschichte ist auf ein A3-Poster gedruckt, das sich neben dem Computer an die Wand hängen lässt – zur fortbildenden Lektüre während der Ladezeiten.

Exklusiv für Käufer der Collector's Edition gibt es dazu zwei Download-Codes für insgesamt 15 Elite-Einheiten aus den Bereichen Infanterie und Kavallerie, die Sie teilweise nur in speziellen Provinzen anheuern können. Es ist anzunehmen, dass die zusätzlichen Truppen nach der Veröffentlichung auch als separater Bezahl-Download über Steam für Käufer der normalen Edition erhältlich sein werden. In Deutschland gibt es die Imperial Edition ausschließlich beim Online-Versandhändler Amazon zu kaufen. Preis: etwa 45 Euro.


SCHIFF UNTER | Solche Anblicke gibt es viel zu selten: Seeschlachten spielen kaum eine Rolle.


KAWUMM! | Artillerie ist noch wichtiger als in **Empire** und rafft ganze Kompanien dahin.

wir das nicht mehr rechtzeitig zum Test nachprüfen. Wer ohnehin nur ungern gegen virtuelle Widersacher antritt, kann in **Napoleon: Total War** übrigens einem menschlichen Gegner das Kommando über die Feindestruppen übergeben. Mehr zu diesen Drop-in-Gefechten erfahren Sie im Mehrspieler-Kasten links.

An der Inszenierung der Schlachten hat Creative Assembly kräftig geschraubt: Wer die Kamera in der Nähe von Kanonen positioniert, dessen Bild wackelt bei jedem Schuss, während ein tiefes Krachen aus den Lautsprechern dröhnt. Beim Einschlag reißen Kanonenkugeln tiefe Krater in den Boden und wirbeln getroffene Soldaten wie Puppen durch die Luft. Auf den Planken der Schiffe spiegelt sich die Sonne und bei Bränden an Bord gehen die Segel spektakulär in Flammen auf. Bei Weitem der beeindruckendste Anblick sind jedoch die volumetrischen, flauschigen und halb durchsichtigen Pulverdampfschwaden, die sich über den Köpfen der Musketenschützen oder zwischen den Segeln der Kanonenboote bilden. Mit zunehmender Kampfdauer nehmen diese Wolken aus beißendem Rauch an Größe zu, bis sie das halbe Schlachtfeld verdecken. Satte Farben und ein allgemein düsterer Anstrich erwecken dazu perfekt den Eindruck gewaltiger Schlachtengemälde, wie sie für die Zeit der Napoleonischen Kriege typisch sind. Dazu kommt die aufgehübschte Strategiekarte, auf der Städte wie Paris und London mit Details protzen. Leider sind selbst solche Metropolen im Echtzeitmodus minimalistisch umgesetzt: Wenn Sie die Franzosen vor Paris stellen und dann mit Napoleon um die Kontrolle über eine Handvoll Bauernhäuser kämpfen, kratzt das an der Atmosphäre. Die Akustik unterstützt dagegen die Illusion, dass Sie sich im Europa des 18. und 19. Jahrhunderts befinden. Die dramatische bis ruhige klassische Musik begleitet gekonnt sowohl epische Schlachten als auch das überlegte Taktieren auf der Übersichtskarte. Ein Lob verdienen sich die Entwickler für die in ihrer Heimatsprache sprechenden Soldaten. Ausgerechnet Napoleons Stimme ist jedoch ein Reinfall. Aber dafür war der Korse ja auch nicht berühmt. ❑

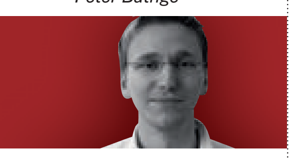
MEINE MEINUNG | *Robert Horn*

„Der kleine, hübsche und anstrengende Bruder von Empire: Total War"

Da gibt sich Creative Assembly unendlich viel Mühe, Details zu verbessern, die Grafik aufzuhübschen, ja, das gesamte **Total War**-Spielerlebnis zu aufzuwerten – und die ersten zwei Kampagnen merke ich davon fast nichts? Sein grandioses Potenzial entfesselt **Napoleon** nämlich erst in den späteren Feldzügen, wenn Forschungsbäume freigeschaltet sind und alle Einheiten zur Verfügung stehen. Dann brennt der Titel aber ein taktisches Feuerwerk der Extraklasse ab, wirft opulente Schlachten auf den Bildschirm, bei denen ich einfach nur zugucken und genießen will, würde es nicht den Untergang meiner kostbaren Armeen bedeuten. Insgesamt ist mir **Napoleon** einen Tick zu straff, das Zeitlimit zu eng, die Kampagnen zu kurz. Ich will in Ruhe aufbauen und erobern wie in **Empire**. Aber bitte mit den epischen Schlachten aus **Napoleon**.

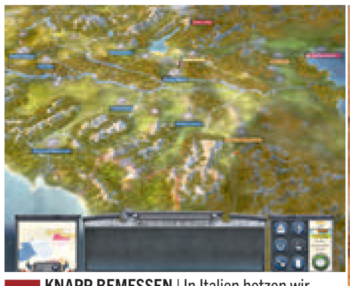
MEINE MEINUNG |

Peter Bathge



„Ein kurzes, aber intensives Erlebnis!"

Napoleon: Total War ist wie ein Kompaktwagen: Im Vergleich zur teuren Limousine fehlen zwar ein paar Extras, doch die allwöchentliche Fahrt zum Supermarkt gestaltet sich ohne den ganzen Protz viel entspannter. Zwar sind die Kampagnen fast schon erschreckend kurz und ich vermisse Amerika und Indien als Nebenschauplätze. Doch dadurch, dass ich meine Truppen nicht mehr so verheizen darf wie in **Empire**, bieten die Feldzüge eine willkommene taktische Abwechslung. Dazu kommen die vielen kleinen Detailverbesserungen, besonders im Bereich der künstlichen Intelligenz. Dennoch spiele ich lieber zu zweit die neue Mehrspieler-Kampagne – nichts geht über einen echten Menschen als Gegner, der immer wieder für eine überraschende Wendung sorgt. Fragt sich nur, warum Creative Assembly die neuen Inhalte nicht als Add-on veröffentlicht hat – ich will auch in **Empire** Drop-in-Gefechte und Pulverdampf!



1 KNAPP BEMESSEN | In Italien hetzen wir wegen eines knappen Rundenlimits von einer Schlacht zur nächsten. Weil der Feind oft in der Überzahl ist, müssen wir die Gefechte häufiger selbst bestreiten. Nachschub ist teuer, daher geben wir auf unsere Soldaten besonders gut acht.



STROHDOOF | Die Gegner-KI leidet immer noch unter Aussetzern wie unnötigen Sturmangriffen.

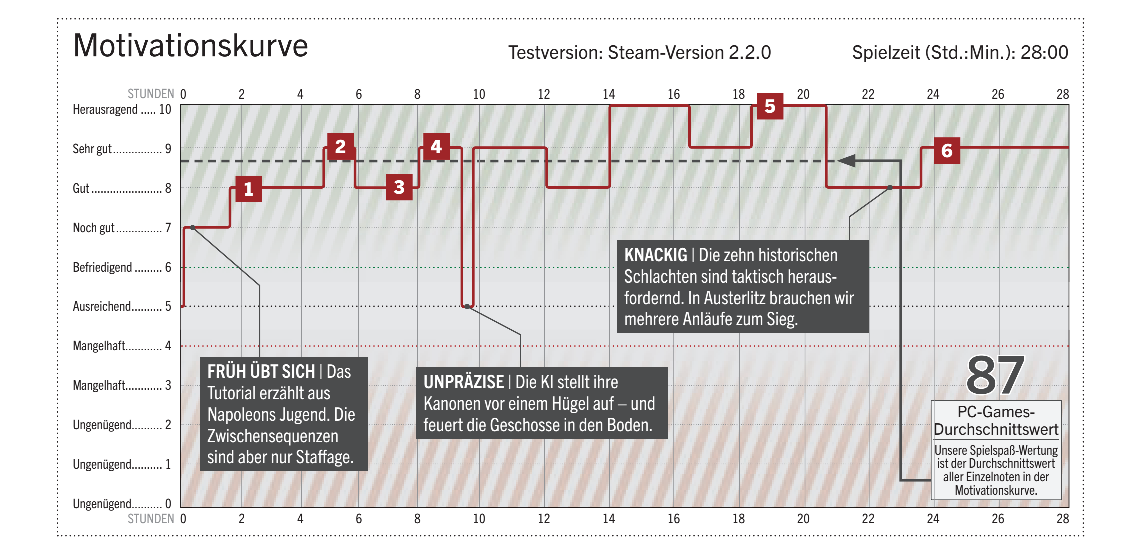
2 PYRAMIDEN | In der zweiten Kampagne geht es nach Ägypten. Die Hitze dezimiert unsere Soldaten, außerdem attackieren uns Mameluken und das Osmanische Reich. Die größer werdenden Schlachten beeindrucken durch realistische Pulverdampfwolken und mächtiges Kanonendonnern.



3 WETTLAUF MIT DER ZEIT | Unser erster Versuch, innerhalb der vorgegebenen Rundenzahl die Zielstadt Damaskus zu erreichen, scheitert. Wir müssen einen älteren Spielstand laden und es noch einmal versuchen. Bei aller Liebe zum strafferen Spielablauf: Das nervt.



4 EXPANSION | Als Kaiser fällt Napoleon über Europa her: Während wir uns mit der britischen Marine auf hoher See balgen, bedrohen Österreicher und Preußen die Grenze. Vor Wien kommt es zur Entscheidungsschlacht gegen die österreichischen Truppen – wir siegen dank überlegender Feuerkraft.



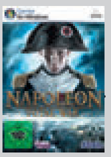


5 MOSKAU BRENNT | Beflügelt von der Eroberung Wiens, nehmen wir Berlin ein und diktieren den einstigen Großmächten einen Friedensvertrag. Fies: Als wir vor Moskau stehen, fallen uns Österreich und Preußen in den Rücken! Doch Napoleons Sieg ist mit der Einnahme des Kremls besiegelt.



6 BEKANNT | Die Kampagne der Koalition spielt sich am ehesten wie der Vorgänger **Empire**. Hier können wir uns auch endlich mal auf hoher See austoben, etwa als Brite spanische Schlachtschiffe versenken. Die geringe Auswahl an spielbaren Nationen enttäuscht jedoch.

NAPOLEON: TOTAL WAR



Ca. € 37,-
26. Februar 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Strategie
Entwickler: Creative Assembly
Publisher: Sega
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Sie müssen das Spiel über die Online-Plattform Steam aktivieren und spielen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Noch spektakulärer inszenierte Gefechte als im Vorgänger.
Sound: Passende Musik mit großer Bandbreite an Stimmungen, krachende Effekte.
Steuerung: Mehr Komfort durch nützliche Neuerungen (Minimap, Moralbalken)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Neben vorgefertigten Schlachten stehen die kooperative Kampagne sowie Drop-in-Gefechte zur Auswahl.
Zahl der Spieler: 2-8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E6300/Athlon X2 5000+, Geforce 8600 GT7Radeon HD 3850, 1 GB RAM (XP)/2 GB RAM (Vista/7)
Empfehlenswert: Core 2 Duo E8400/Phenom II X4 940 BE, Geforce GTX 275/Radeon HD 5850, 2 GB RAM (XP)/4 GB RAM (Vista/7)
Anmerkung: Die uns vorliegende Version war noch nicht Performance-optimiert. Die Anforderungen könnten also noch nach unten gehen.

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Zwar können im Laufe einer Schlacht hunderte Soldaten sterben, deren Leichen dann auch liegen bleiben, doch der Fokus liegt klar auf taktischen Entscheidungen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Die von Sega bereitgestellte Version lief sehr stabil. Während des gesamten Testlaufs hatten wir nur einen einzigen Absturz zu verzeichnen.

PRO UND CONTRA

+ Größere taktische Tiefe durch Nachschubpunkte
+ Soldaten wachsen einem ans Herz
+ Beeindruckende Schlachtenatmosphäre und grafische Verbesserungen
+ Intelligente Computergegner im Rundenmodus
− Kampagnen größtenteils zu leicht und zu kurz
− KI-Aussetzer in den Schlachten
− Napoleon-Geschichte wird langweilig präsentiert

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **87**

Tuning: Napoleon – Total War

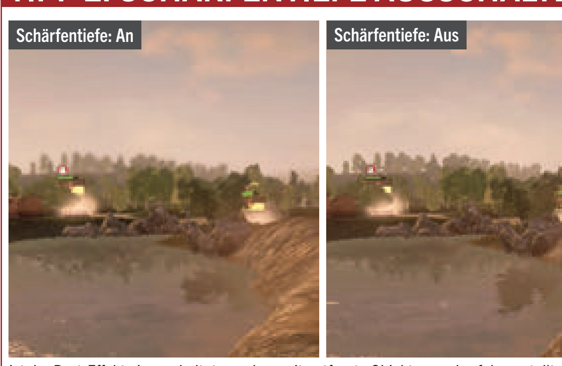
TIPP 1: KEINE UMGEBUNGSVERDECKUNG





Dieser Rendertrick ahmt die reale diffuse Schattierung nach und lässt unter anderem Ecken und Nischen dunkler erscheinen. Wer darauf verzichtet, macht über 50 Prozent an Leistung gut.

TIPP 2: SCHÄRFENTIEFE AUSSCHALTEN



Ist der Post-Effekt eingeschaltet, werden weit entfernte Objekte unscharf dargestellt. Spieler mit einer schwachen Grafikkarte sollten hier für ein Leistungsplus von 20 Prozent „Aus" einstellen.

Von: Frank Stöwer

Wer bei der Total War-Erweiterung mit Napoleon in die virtuelle Schlacht zieht, benötigt vor allem schlagkräftige Grafik-Hardware.

Für das Add-on entwickelte Creative Assembly zwar keine neue Basistechnologie. Allerdings haben die Entwickler den Code der Grafik-Engine überarbeitet und prozessorrelevante Optimierungen vorgenommen. Damit will man zum einen die Performance des Titels in den grafisch aufwendig inszenierten Schlachten verbessern. Zum anderen reagiert man damit auf die Kritk, dass die zusätzlichen Kerne moderner Multicore-Prozessoren zu wenig genutzt werden.

Trotz Mehrkernoptimierung bleibt die ideale Leistungzentrale für **Napoleon: Total War** ein Zweikernprozessor mit hohem Takt. Wie das Diagramm unten veranschaulicht, ist ein Einkerner zu leistungsschwach für alle Details. Zwei zusätzliche Prozessorkerne führen im Gegenzug zu keinem Leistungsgewinn. Unser Kauftipp: Athlon X2 255/ Phenom II X2 555 oder ein Core 2 Duo mit mindestens 3 GHz Takt wie der Core 2 Duo E8400/E8600.

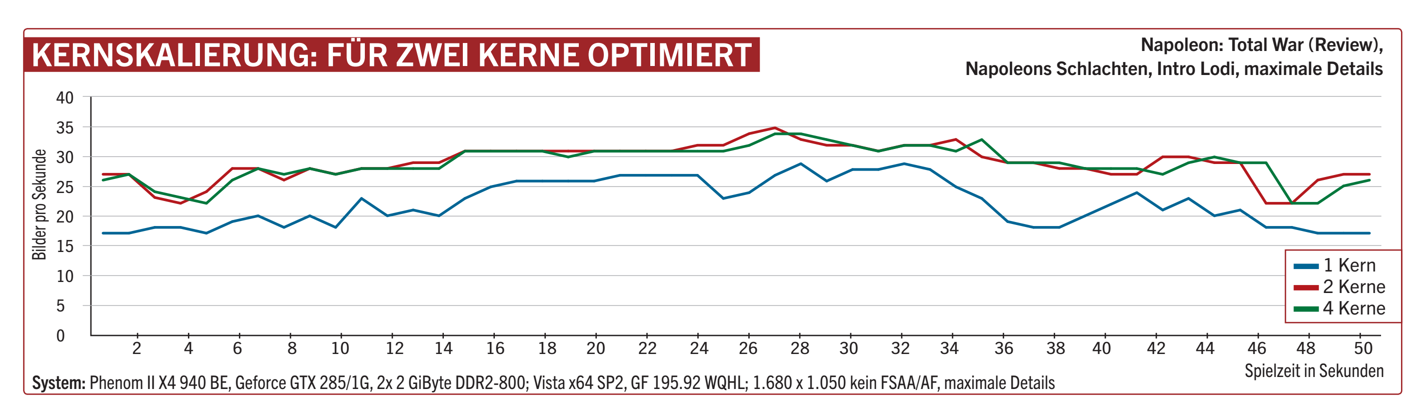
Hauptgarant für ein Schlachtenspektakel ohne Performance-Einbrüche bleibt die Grafikkarte. Wollen Sie auf kein Detail der sehenswerten **Total War**-Optik verzichten, sollten Sie für eine Auflösung von 1.680 x 1.050 mindestens mit einer Geforce GTX260/Radeon HD 5770 gerüstet sein. Wer dann noch eine vierfache Kantenglättung zuschaltet, kommt um eine GTX 275 oder HD 5850 nicht herum. Ohne 4x FSAA und in 1.280 x 1.024 reicht dagegen schon die Geforce GTS 250 oder die Radeon HD 4870 mit 1 GB Videospeicher. **Napoleon: Total War** verlangt aber auch nach viel Hauptspeicher. Nicht nur unter Windows Vista/7, sondern auch unter XP sind 4 Gigabyte Pficht. ❑

NAPOLEAN: TOTAL WAR AUSGEWÄHLTE TUNING-TIPPS*

Schalter und Einstellung	Max TP**	Gewinn in Frames
Bildschirmauflösung: 1.280 x 1.024 statt 1.680 x 1.050	27 Prozent	4 (15 auf 19 Fps)
Shader Model: Shader Model 2 statt Shader Model 3 (Hoch)	47 Prozent	7 (15 auf 22 Fps)
Volumetrische Effekte (Nebel): Aus	33 Prozent	5 (15 auf 20 Fps)
SSAO (Umgebungsverdeckung): Aus	53 Prozent	8 (15 auf 23 Fps)
Einheitendetails: Niedrig statt Ultra	13 Prozent	2 (15 auf 17 Fps)
Schatten: Aus statt Ultra	13 Prozent	2 (15 auf 17 Fps)
Bäume: Niedrig statt Ultra	13 Prozent	2 (15 auf 17 Fps)
Schärfentiefe: Aus	20 Prozent	3 (15 auf 18 Fps)

* Gemessen mit Athlon X2 3800+, Geforce 8800 GT, 4 GiByte RAM, Vista 64 SP2
** Maximales Tuning-Potenzial

KERNSKALIERUNG: FÜR ZWEI KERNE OPTIMIERT



System: Phenom II X4 940 BE, Geforce GTX 285/1G, 2x 2 GiByte DDR2-800; Vista x64 SP2, GF 195.92 WQHL; 1.680 x 1.050 kein FSAA/AF, maximale Details

BLECHSTURM | Im ersten, eigenständig laufenden Add-on zu **Dawn of War 2** sind wieder alte Bekannte wie Dreadnought Davian Thule mit dabei.

Warhammer 40k: Dawn of War 2 – Chaos Rising

PC Games SILBER AWARD 87 03/2010

Von: Robert Horn

Die harten Hunde der Space Marines sind zurück – und bringen einen neuen Feind mit.

Vor etwa einem Jahr schrieben wir an ähnlicher Stelle und vor nahezu identischem Hintergrund etwas über eine kleine Revolution. Einer Genre-Revolution, genauer gesagt. Damals befand sich die Testversion von **Warhammer 40.000: Dawn of War 2** in unseren Laufwerken und brachte unser Strategenblut zum Kochen. Vielleicht war, aus heutiger Sicht, das Wort „Revolution" trotz relativierendem Beiwort etwas übertrieben. Vielleicht war **Dawn of War 2** einfach nur ein verdammt gutes Strategiespiel, das sich durch dumme Fehler selbst Steine in den Weg gelegt hatte. Langweilige, sich ewig wiederholende Missionen etwa. Oder eine durchschaubare Geschichte, die jegliche Spannung vermissen ließ. Vielleicht gingen diese Kritikpunkte damals etwas unter, denn was das Spiel richtig machte und das missverständliche Wort „Revolution" provozierte, war die ungemein fesselnde, auf wenige Einheiten ausgerichtete Action, die noch dazu mit Taktik und Rollenspielelementen vollgestopft war.

Nun also, ziemlich genau ein Jahr später, liegt wieder ein **Dawn of War 2** in unseren Laufwerken. Dieses Mal ist es das erste, selbstständig laufende Add-on, getauft **Chaos Rising**. Wieder bringt es unser Strategenblut zum Kochen. Eine Revolution, nicht mal eine kleine, steht dieses Mal jedoch nicht an. Dafür grundsolider, ehrlicher Spielspaß.

Die Geschichte des Hauptspiels, die gnadenlose Invasion der Tyraniden und deren Zerschlagung, müssen Sie nicht kennen, um sich in **Chaos Rising** zurechtzufinden. Auch einen Helden müssen Sie nicht besitzen. Denn eine knappe Zwischensequenz zu Beginn erklärt Ihnen die Geschichte, den Helden mit Stufe 18 bekommen Sie vor-

ONLINE-OPTION

Wenn Sie Chaos Rising online spielen wollen, benötigen Sie zwingend Microsofts Games for Windows Live:

Wie schon das Hauptspiel setzt auch **Chaos Rising** auf die Online-Plattform Steam und Games for Windows Live. Für Mehrspielergefechte verlangt der Titel von Ihnen eine aktive Internetverbindung sowie einen aktiven Account. Wollen Sie die Kampagne spielen, reicht ein Offline-Profil, für Partien gegen menschliche Gegner müssen Sie sich jedoch registrieren und anmelden.



ANGSTBLASE | Eine von Jonahs Fähigkeiten ist diese Energiekugel, die feindliche Geschosse abhält und Feinde schädigt.

DER NEUE MITSTREITER: JONAH ORION

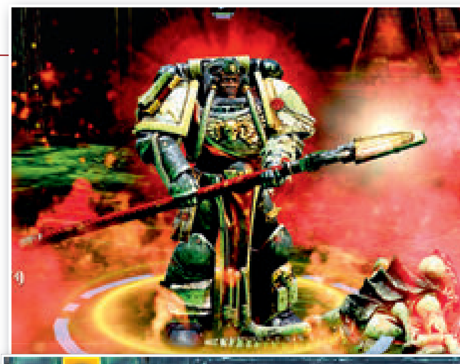
Mit Chaos Rising hält ein neues Kampfmitglied Einzug in Ihr Team. Wir stellen den Neuling ausführlich vor:

Jonah Orion ist ein „Librarian", zu Deutsch Bibliothekar. Diese Einheiten, auch als Psioniker bekannt, stellen die magisch begabten Truppen des Imperiums dar. Nachdem Sie Jonah in einer der ersten Missionen die Haut gerettet haben, schließt er sich Ihrem Trupp an.

Wie die anderen Kämpfer auch dürfen Sie Jonah ganz nach Ihrem Geschmack spezialisieren. So verwandeln Sie den Zauberkundigen etwa in einen Heiler, einen Nah- oder Fernkampfmagier oder einen manipulativen Strippenzieher, der den Willen des Gegners beeinflussen kann. Dazu rüsten Sie den Kämpfer mit Büchern aus, die jeweils neue Zauber erlauben. Meist sind die Bücher aber von einer bestimmten Fähigkeit (Trait) abhängig, die Sie erst freischalten müssen. Zusätzliche Gegenstände wiederum verstärken oder verändern die Wirkung der Bücher. So wird aus einem Kraftfeld, das im ursprünglichen Zustand Geschosse abhält, plötzlich eine tödliche Falle für gegnerische Kämpfer. Wenn Sie sich auf den Pfad der Korruption begeben, dürfen Sie mit Jonah einige extrafiese Bücher benutzen, um etwa Gegner für kurze Zeit zu übernehmen oder sogar Verbündete zu opfern und so in Dämonen zu verwandeln. Allerdings müssen Sie dann auf die elementare Heilfähigkeit des Psykers verzichten – eine schwere Entscheidung! Insgesamt fügt sich Jonah ansprechend in die vorhandene Heldenriege ein, gefiel uns im Test aber nicht ganz so gut wie die bereits etablierten Blood Ravens.

Die Vor- und Nachteile von Jonah:

- ➕ Magier, der auf Fernkampf, Heilung und Manipulation setzt
- ➕ Nahezu jede Spezialisierung ist sinnvoll spielbar
- ➕ Bücher und Fähigkeiten lassen eine Vielzahl an Möglichkeiten zu
- ➖ Wegen seiner schwächlichen Rüstung hält Jonah sehr wenig aus.
- ➖ Kaum aktive Heilfähigkeiten
- ➖ Gerade zu Beginn sehr schwacher Kämpfer





◀ **PRÜGELKNABE** | Jonah wählt zum Kämpfen zwischen Stäben und Schwertern.
▼ **GUT? BÖSE?** | Der Bibliothekar erhält seine Fähigkeiten durch bestimmte Bücher, die er anlegt. Die dicke rote Linie in der unteren Mitte zeigt seine Verderbtheit – in diesem Fall ist Jonah nicht mehr zu retten.

gesetzt. Sollten Sie **Dawn of War 2** gespielt haben, dürfen Sie selbstverständlich Ihren alten Kämpfer benutzen. Trotzdem gibt Ihnen das Spiel nach der ersten Mission die Möglichkeit, die Fertigkeitspunkte Ihrer Truppe neu zu verteilen.

Nach wie vor steuern Sie ein Einsatzteam mit vier Squads, auf genretechnisch veralteten Basisbau wird verzichtet. Schon nach der ersten Mission dürfen Sie wie gehabt zwischen Thaddeus (Nahkämpfer mit Jetpacks), Avitus (Fernkämpfer mit schweren Waffen), Davian Thule (Kampfroboter), Cyrus (Späher) und Tarkus (taktischer Squad) wählen. Jeder Soldat ist zwar auf eine bestimmte Kampfrichtung ausgelegt, lässt sich aber mit den nötigen Fertigkeitspunkten in die gewünschte Richtung entwickeln. Neu hinzugekommen ist der magisch begabte Bibliothekar Jonah Orion, der Feinden mit mächtigen Zaubern einheizt, Verbündete heilt oder aus der zweiten Reihe unterstützt. Lobenswert: Mit Jonah geben Ihnen die Entwickler einen Charakter an die Hand, der wesentlich mehr Gestaltungsfreiheit zulässt als die übrigen Mitglieder der Blood Ravens. Mehr dazu erfahren Sie im Kasten oben.

Auch sonst fühlen sich Kenner des Vorgängers sofort zu Hause, am allgemeinen Vorgehen gegen Orks, Tyraniden und Eldar hat sich kaum etwas getan. Noch immer scheuchen Sie Ihre Einheiten über exotische Karten, nehmen Kontrollpunkte ein, zerlegen Gebäude und legen sich mit mächtigen Bossgegnern an. Aber: Entwickler Relic hat sich die harsche Kritik an den immergleichen Missionen des Vorgängers zu Herzen genommen und 15 komplett unterschiedliche Aufträge entworfen, die alle jeweils einen erinnerungswürdigen, packend in Szene gesetzten Moment enthalten. Vorbei also die Zeiten, in denen Sie zum x-ten Mal Gegnerhorden abwehren oder zum entfernten Ende der Karte eilen, um einen Oberboss niederzustrecken. Stattdessen kommen Sie Gefährten unter schwerem Beschuss zu Hilfe, suchen nach wichtigen Genproben, verhindern fiese Beschwörungsrituale oder fliehen vor Artillerieeinschlägen. Ein Plus für die Abwechslung und ein Schritt, der die Einzelspielerkampagne im Vergleich zum Vorgänger deutlich aufwertet. Noch dazu kracht es in den einzelnen Abschnitten am laufenden Band, Gegneraufkom-



INFERNAL | Das Chaos hetzt Ihnen nicht nur Marines auf den Hals, auch Höllenkreaturen gehen auf Sie los.



ERZFEINDE | Die Eldar stellen sich Ihnen immer wieder in den Weg. Einfach nur, weil sie es können.

DAS CHAOS HÄLT ONLINE EINZUG

Um ihr liebstes Kind, den Mehrspielermodus, weiter aufzuwerten, haben die Entwickler hier gehörig Hand angelegt:

Eine ganze Fraktion gesellt sich zu den bestehenden Rassen der Menschen, Eldar, Orks und Tyraniden hinzu. Die Chaos Marines setzen auf ähnliches Kriegsgerät wie ihre menschlichen Verwandten, allerdings drehen sich ihre Taktiken und Fähigkeiten um die Verehrung der drei Chaosgötter Khorne, Nurgle und Tzeentch. Die Helden der neuen Fraktion gliedern sich in den offensiven Chaos Lord, den unterstützenden Chaos Sorcerer und den defensiven Plague Champion. Letzterer, ein Anhänger Nurgles, setzt auf fiesen Flächenschaden und baut Abwehrtürme, hält dafür aber bei weitem nicht so viel aus wie der Chaos Lord. Am besten gefiel uns bisher der Chaos Sorcerer, den Sie übrigens auch im Last-Stand-Modus als neuen Helden spielen dürfen. Er setzt dem Feind mit massiven Schadenszaubern zu, fällt aber schon beim Anblick eines Gegners in sich zusammen. Dafür teleportiert er befreundete Einheiten und beschwört Dämonen.

Ob und wie die neue Fraktion das Balancing in den Mehrspielerschlachten durcheinanderwürfelt, können wir zum jetzigen Zeitpunkt nicht sicher sagen. Jede der Chaos-Ausrichtungen spielt sich zufriedenstellend effektiv, außerdem patcht Relic regelmäßig nach, um Ungleichgewichte zu vermeiden. Erst, wenn die Masse der Spieler **Chaos Rising** online ausprobiert, wird sich zeigen, wie sich die Chaos Marines in die Riege der Fraktionen einfügen.

+ Neues Futter für Online-Kämpfer
+ Drei unterschiedlich ausgelegte Helden
+ Herrlich böse, abgedrehte Fraktion
− Balancing-Auswirkungen sind noch nicht vorhersehbar



FETTBERG | „The Great Unclean One" nennt sich dieser dicke Klops, die mächtigste Einheit der Chaos Marines.

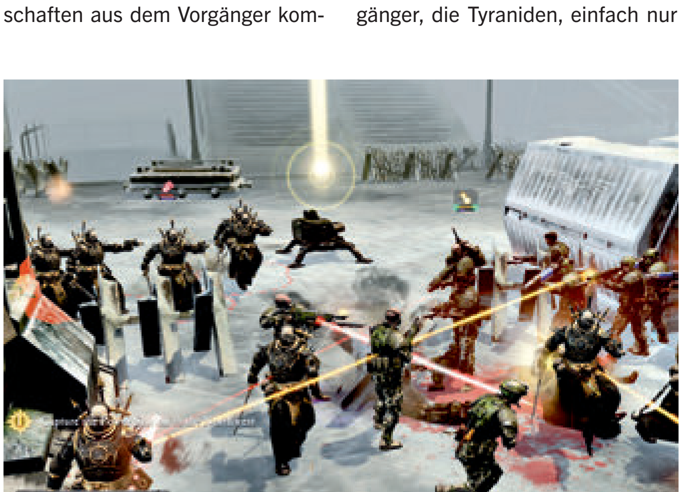
men und -vielfalt wurden deutlich erhöht. So stellen sich Ihnen schon nach wenigen Missionen nicht nur Fußtruppen, sondern auch Panzer, Kampfroboter und Dämonen entgegen. Umso wichtiger ist es nun, die Fähigkeiten der Squads zu kennen und geschickt einzusetzen. Stumpfes Durchballern, wie es in manchen Stellen im Vorgänger möglich war, führt zu raschem Bildschirmtod. Der Schwierigkeitsgrad wurde leicht, aber bestimmt angehoben, frustrierend ist **Chaos Rising** aber zu keiner Zeit. Auch die Bosskämpfe bleiben angenehm knackig, können sich nun aber schon mal ein wenig länger hinziehen.

Zu den bekannten Level-Landschaften aus dem Vorgänger kommen einige schicke neue dazu. Im Vordergrund steht der Planet Aurelia, der mit sturmumtosten, eisverkrusteten und vermeintlich verlassenen Städten lockt. Hier absolvieren Sie viele Einsätze. Außerdem erforschen Sie die düsteren Gänge eines gigantischen Space-Hulk-Raumschiffs. Trotz der neuen Schauplätze führen Sie die Entwickler immer wieder in alte, bekannte Schlachtfelder zurück oder sorgen mit geschickt gesetzten Anspielungen dafür, dass **Warhammer**-Kenner anerkennend und wissend mit der Zunge schnalzen.

Als neuer Gegner stellt sich Ihnen die Chaos-Fraktion in den Weg. Während die Bösewichter im Vorgänger, die Tyraniden, einfach nur in blinder Wut die gesamte Galaxis zerstören wollten, wenden sich die dem Chaos verfallenen Space Marines voller menschlicher List und Tücke gegen ihre einstigen Brüder. Zwar bleibt die Story dabei über weite Teile vorhersehbar und kaum spannend, doch zumindest gegen Ende haben die Entwickler eine Wendung eingebaut, die Fans der Reihe überraschen dürfte … Übrigens verrieten uns die Entwickler bei einem Besuch vor Ort, dass sie lange überlegt hatten, den coolen Chaos Marines eine Einzelspielerkampagne zu spendieren. Zwar haben sie sich letztendlich dagegen entschieden, stattdessen aber ein System eingebaut, das dem bösen Wesen der verderbten Krieger sehr nahe kommt.

In nahezu jeder Mission müssen Sie Entscheidungen über Ihr Vorgehen fällen. Helfen Sie befreundeten Truppen, indem Sie den Dauerbeschuss von Artillerie beenden, oder kümmern Sie sich lieber um Ihr Hauptziel? Zerstören Sie ein lebenswichtiges Tor, um schneller zu sein, oder benutzen Sie den Schlüssel? Wenn Sie sich für die bösartige, egoistische Variante entscheiden, erhalten Sie dafür Korruptionspunkte. Diese wecken dunkle, mächtige Fähigkeiten in Ihnen, verwehren aber auch den Zugriff auf andere, „gute" Kräfte.

So darf Jonah als korrumpierter Magier etwa fiese schwarze Löcher zaubern, verliert dafür aber seinen immens wichtigen Heilspruch. Im Gegenzug bietet jede Mission Aufträ-



ANDRANG | In Chaos Rising ist deutlich mehr los als im Hauptspiel. Es wimmelt von Kämpfern.



INSEKTEN | Tyraniden treffen Sie nur selten in **Chaos Rising**. Die gab es schließlich schon im Hauptspiel zur Genüge.

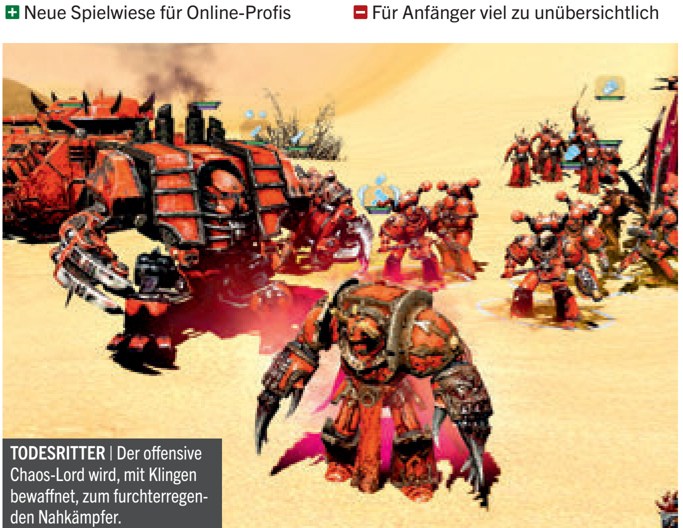
DER GROSSE STRESS: JEDER GEGEN JEDEN

Ein neuer Spielmodus wird Sie ins Schwitzen bringen:

Mit **Chaos Rising** führt Entwickler Relic den „Free for all"-Modus ein. Sechs Spieler treten gleichzeitig gegeneinander an. Es gilt, Kontrollpunkte einzunehmen. Vor jeder Basis befindet sich ein solcher Punkt, ein siebter steht fieserweise in der Kartenmitte. Wer am schnellsten eine bestimmte, vorher festgelegte Punkteanzahl sammelt, gewinnt die Runde. Kleiner Kniff: Vor jedem Kontrollpunkt befindet sich ein kleiner Stromgenerator. Zerstören Sie diesen, hören die Punkte auf zu ticken, bis der Generator repariert wird.

Bisher gibt es zwei FFA-Karten, weitere werden folgen. Den Modus dürfen Sie ebenfalls im Team spielen, so dass sich eine „Zwei gegen zwei gegen Zwei"-Paarung daraus ergibt.

- ➕ Rasanter, packender und extrem harter Spielmodus
- ➕ Neue Spielweise für Online-Profis
- ➖ Wenig kreative Abwandlung bereits bekannter Spielmodi
- ➖ Für Anfänger viel zu unübersichtlich



TODESRITTER | Der offensive Chaos-Lord wird, mit Klingen bewaffnet, zum furchterregenden Nahkämpfer.

CHAOS FÜR ALLE!

Entwickler Relic zeigt sich großzügig: Besitzer des Hauptspiels bekommen ein dickes, kostenloses Update.

Wer keine Lust hat, **Chaos Rising** zu kaufen, trotzdem aber gerne **Dawn of War 2** im Mehrspielermodus spielt, darf sich freuen: Die Entwickler veröffentlichen nach Verkaufsstart einen Patch, der fünf neue Einheiten (zwei für die Tyraniden, jeweils eine für die anderen Fraktionen) und sechs neue Mehrspielerkarten enthält.

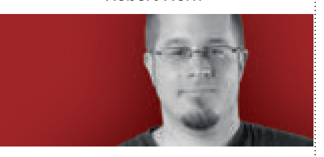
Außerdem werden der Hive Tyrant und der Chaos Sorcerer für den Letzter-Widerstand-Modus bereitgestellt, sodass nun fünf Helden zur Auswahl stehen. Als Nicht-Besitzer des Add-ons dürfen Sie dann zwar die neue Fraktion der Chaos Marines nicht selber spielen, aber in den hitzigen Gefechten gegen sie antreten.

ge an, die Ihre angeschlagene Seele wieder auf den Pfad der Tugend zurückführen. Außerdem finden Sie Waffen und Rüstungen, die Sie nur mit bestimmtem Reinheits- oder Korruptionsgrad tragen dürfen. Andere wiederum helfen dem Träger, negativen oder positiven Einfluss zu entfernen. Sie müssen also ständig abwägen, welche Richtung Sie einschlagen wollen. Ihr Dreadnought Davian Thule ist übrigens immun gegenüber dem negativen Einfluss. Dafür redet er Ihnen immer wieder ins Gewissen, wenn Sie den Pfad der Korruption beschreiten. Je nach Auslegung Ihres Charakters erwartet Sie nach etwa zehn Stunden Spielzeit ein anderes Ende, in netten, aber unspektakulären Zwischensequenzen erzählt. Schade: Meist beeinflusst Korruption Ihren gesamten Trupp. Es ist nahezu unmöglich, Teammitglieder individuell der guten oder bösen Seite zuzuwenden. Auch ist es oft viel leichter, die Verderbtheit Ihrer Leute in Kauf zu nehmen. Wer ein guter Space Marine sein will, muss sich mehr anstrengen, um etwa unter Zeitdruck den Verlust von zu vielen Verbündeten zu verhindern.

Einen wichtigen Teil des Spiels müssen wir Ihnen, zumindest bewertend, schuldig bleiben. Mehrspielerpartien mit menschlichen Teilnehmern waren mit unserer Testversion leider nicht möglich. Zwar konnten wir bei einem Besuch bei den Entwicklern schon einige Runden „Letzter Widerstand" (mit neuen Helden) und „Free For All" (mit neuer Fraktion) anspielen, für ein wertendes Urteil über Spielbarkeit und Fraktions-Balancing reicht das jedoch nicht aus. Zumal Entwickler Relic schon im Vorfeld mitteilte, dass pünktlich zur Veröffentlichung von **Chaos Rising** erste Patches folgen werden, die kleinere Fehler und entdeckte Balancing-Probleme ausbessern sollen. Die wichtigsten Fakten zum Mehrspielermodus haben wir dennoch im Kasten oben für Sie zusammengefasst. Besonders löblich: Relic spendiert allen Besitzern des Hauptspiels ein dickes, kostenfreies Update mit neuen Einheiten und Helden für den Last-Stand-Modus. Das ist zwar auch keine Revolution, aber eine herzliche, sympathische Geste der Kanadier. ❑

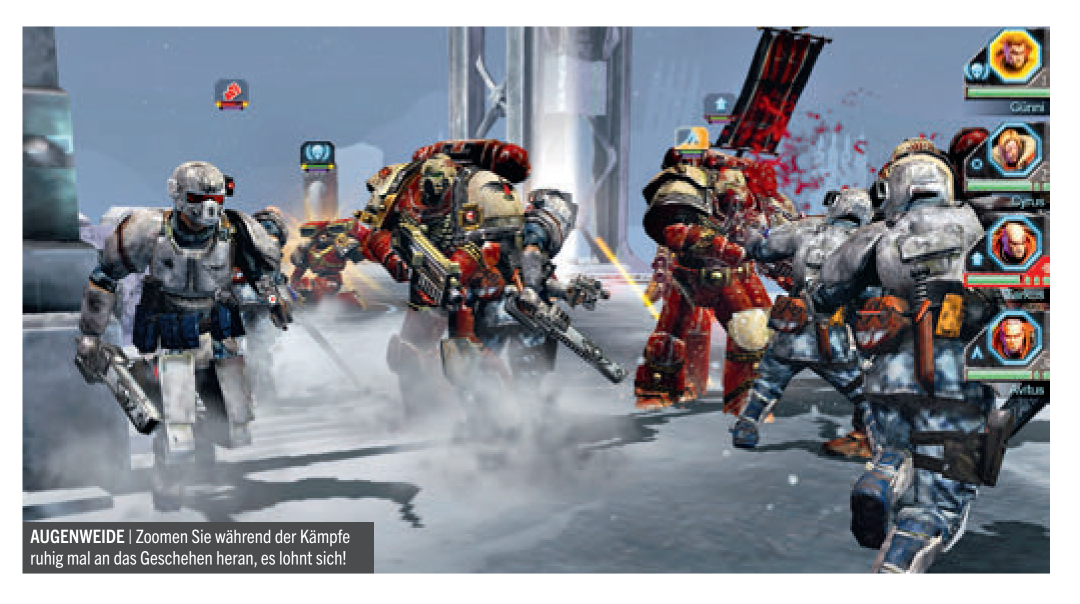
MEINE MEINUNG |

Robert Horn



„Genau so habe ich mir das vorgestellt."

Gut gemacht, Relic. Nachdem im Vorgänger vor allem die langweiligen Missionen kritisiert wurden, habt ihr genau die komplett überarbeitet und jede Mission anders gemacht. Statt endloser Spielstreckung finde ich in **Chaos Rising** eine kompakt inszenierte Kampagne, die mich ohne große Pausen durch die Geschichte lotst. Dabei macht es Spaß, all die alten Gesichter wiederzusehen und – dank erhöhtem Levelmaximum – noch mächtiger werden zu lassen. Thaddeus, Avitus und Co. habe ich sowieso ins Herz geschlossen, nur mit dem Neuen, Jonah, wurde ich nicht richtig warm. Was ist der denn nun, Heiler, Fernkämpfer oder Unterstützer? Und warum nehmt ihr ihm gleich zu Beginn seinen wichtigsten Heilzauber weg, wenn ich ihn auch nur ein wenig korrumpiere? Wobei, gerade das Korruptions-Feature der eigenen Helden trifft genau mein Spielerherz. Ich spiele nun mal lieber den Bösen. Obwohl, die anderen Endsequenzen möchte ich auch noch erleben – also noch einmal durchspielen, dieses Mal als netter Space Marine. Da kann ich dann auch gleich all die Waffen und Rüstungen ausprobieren, die meinem bösen Oberkommandierenden Günni wegen seiner Verderbtheit durch die Lappen gegangen sind. Und gleich danach 'ne Runde den neuen Spielmodus online testen. Ich bin erst mal beschäftigt.



AUGENWEIDE | Zoomen Sie während der Kämpfe ruhig mal an das Geschehen heran, es lohnt sich!



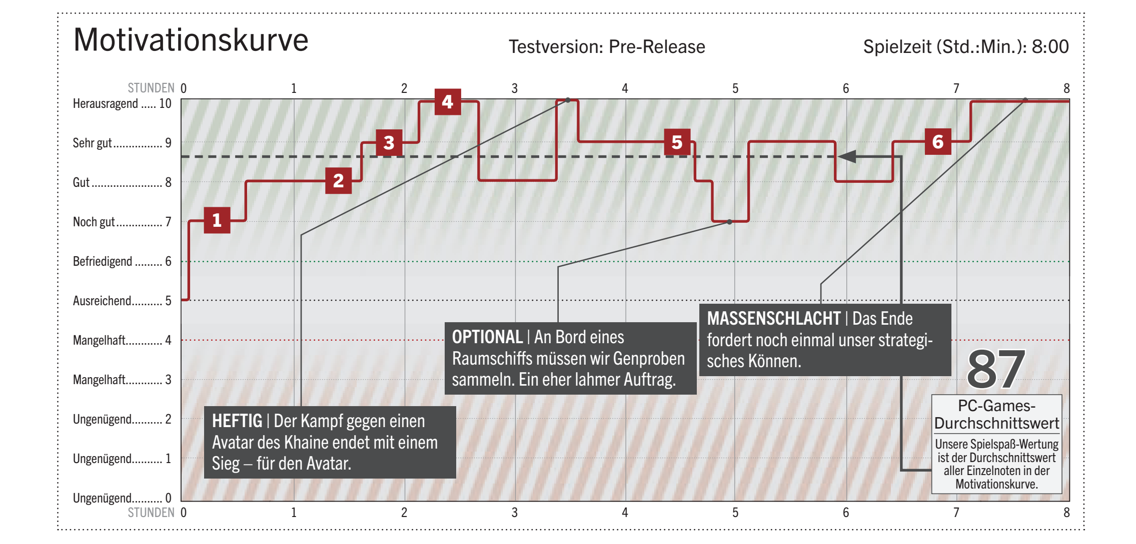
1 EINFÜHRUNG | Wir erforschen den mysteriösen Planeten Aurelia, der, komplett vereist, aus dem Warp-Raum wieder aufgetaucht ist. Prompt tappen wir in eine Falle.



2 DER NEUE | Schon bald erhalten wir unseren neuen Kollegen Jonah Orion. So richtig wissen wir mit dem Sprücheklopfer aber nichts anzufangen.



3 VERDERBNIS | Wir treffen die erste folgenschwere Entscheidung, die uns auf den Pfad der Korruption lenkt. Dafür erhalten wir neue Fähigkeiten, verlieren aber auch welche.



MEHR FEIND | Das Truppenaufkommen während der Missionen hat Relic deutlich erhöht. Taktik und richtige Positionierung sind nun noch wichtiger.

4 DER NEUE GEGNER | Zwei Dinge passieren nahezu gleichzeitig: Chaos Marines greifen uns an, fordern unserer Truppe alles ab. Außerdem erfahren wir, dass wir einen Verräter unter unseren Leuten haben. Ein netter Story-Twist, der aber erst später richtig interessant wird …

Motivationskurve

Testversion: Pre-Release

Spielzeit (Std.:Min.): 8:00

STUNDEN 0 1 2 3 4 5 6 7 8

Herausragend 10
Sehr gut 9
Gut 8
Noch gut 7
Befriedigend 6
Ausreichend.......... 5
Mangelhaft............ 4
Mangelhaft............ 3
Ungenügend.......... 2
Ungenügend.......... 1
Ungenügend.......... 0

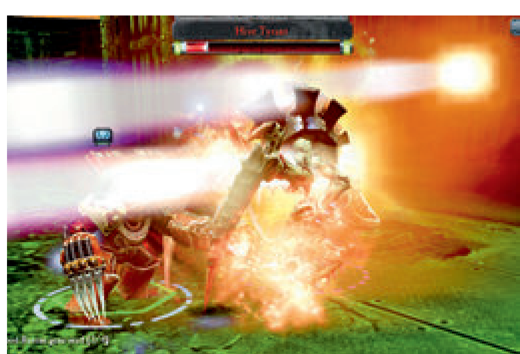
1 2 3 4 5 6

HEFTIG | Der Kampf gegen einen Avatar des Khaine endet mit einem Sieg – für den Avatar.

OPTIONAL | An Bord eines Raumschiffs müssen wir Genproben sammeln. Ein eher lahmer Auftrag.

MASSENSCHLACHT | Das Ende fordert noch einmal unser strategisches Können.

87
PC-Games-Durchschnittswert
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

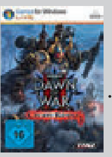


5 KNALL IM ALL | Cool: Einige Missionen spielen an Bord des Raumschiffs Judgment of Carrion. Dort existieren noch versprengte Tyraniden. Wir ballern uns durch düstere Gänge, während die Atmosphäre des Schiffes langsam unseren Geist vergiftet.



6 DEM ENDE NAHE | Unser Trupp ist inzwischen komplett korrumpiert, wir besitzen mächtige, böse Fähigkeiten. Damit nehmen wir ein unrühmliches Ende in Kauf, denn das Imperium, besonders die Blood Ravens, duldet keine Verderbtheit in den eigenen Reihen …

WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR 2 – CHAOS RISING



Ca. € 30,-
12. März 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Relic Entertainment
Publisher: THQ
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Um **Chaos Rising** spielen zu können, benötigen Sie einen Online-Account bei Games for Windows Live sowie Steam.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Atmosphärischer Grafikstil mit leichten Verbesserungen zum Hauptspiel
Sound: Wummernder Schlachtenlärm mit solider Sprachausgabe
Steuerung: Leicht erlernbare, auf Mehrspielergefechte ausgelegte Maus-Tastatur-Steuerung mit vielen Tastenkürzeln

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Letzter Widerstand (Koop), Frei für alle, Frei für alle (Team), Vernichtung, Siegespunktkontrolle
Zahl der Spieler: 2 bis 6

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Pentium 4 3,2 GHz, 1 GB RAM (XP) 1,5 GB RAM (Vista/Win 7), Geforce 6600 GT/Ati X1600
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Athlon 64 X2 4400+/Intel Core 2 Duo, 2 GB RAM, Geforce 7800 GT/Ati X1900

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Die Fraktionen aus **Chaos Rising** gehen nicht gerade zimperlich miteinander um. Blut spritzt in Kämpfen, es gibt Tötungssequenzen. Das Geschehen ist aber übertrieben und comichaft dargestellt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

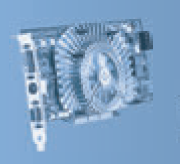
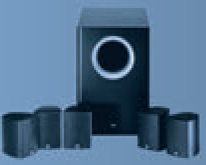
Wir erhielten von Publisher THQ eine englische Testfassung. Die Einzelspielerkampagne war voll spielbar, nur im Mehrspielermodus mussten wir auf menschliche Gegner verzichten. Es kam nur zu einem einzigen Absturz.

PRO UND CONTRA

- ✚ Keine Standardmissionen mehr
- ✚ Verschiedene Enden
- ✚ Neuer Held im Einzelspielermodus, neue Fraktion für Mehrspielergefechte
- ✚ Korruption fordert Entscheidungen und motiviert zu Experimenten
- ▬ Vorhersehbare und wenig aufregende Geschichte
- ▬ Insgesamt sehr wenig Neues
- ▬ Korruption nicht individuell bestimmbar

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **87**




ALTERNATE empfiehlt Original Microsoft® Software





Lasst die Spiele beginnen!

Mehr Spiele spielen.

Ganz gleich, ob eine gelegentliche Runde Solitaire oder auf einem hochgerüsteten Gaming-PC stundenlang Außerirdische jagen, mit Windows® 7 macht das Spielen nun noch mehr Spaß!

So real, dass man beinahe Angst bekommt.

DirectX 11 in Windows® 7 wurde entwickelt, um die blitzschnellen modernen Mehrkernprozessoren besser nutzen zu können.
Der Weg für eine neue Spielegeneration mit noch realistischeren Grafik- und Soundeffekten ist geebnet!



Systea Brilliant A101 W7HP6

Modernes PC-System, für Spielefans die großen Wert auf hervorragende Performance und zuverlässige, hochwertige Markenkomponenten legen. Mit dem vorinstallierten Windows® 7 und DirectX 11 wird das Spielerlebnis so real, dass man beinahe Angst bekommt!

- Microsoft® Windows® 7 Home Premium 64-Bit (OEM)
- AMD Phenom II X4 965 Prozessor (4x 3,4 GHz)
- ATI Radeon HD5770 Grafikkarte mit 1.024 MB RAM und DirectX 11
- 4 GB DDR3-RAM (1.333 MHz) • 1.000-GB-Festplatte
- DVD-Multi-Brenner • Cardreader • Gigabit-LAN • HD-Sound



799,-

Abbildung symbolisch.

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Systea-PCs werden wenn nicht anders beschrieben ohne Monitor, Tastatur und Maus ausgeliefert. Abb. symbolisch. Angebot gültig bis zum 10.03.2010.

* 14 Cent/Minute aus dem deutschen Festnetz/powered by QSC, max. 42 Cent/Minute aus Mobilfunknetzen

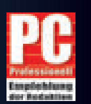
Mehr von ALTERNATE finden Sie auf den Seiten 92-93

24 Stunden Bestellhotline:

01805 - 90 50 40*











www.alternate.de



1. FLAMMEN-MEER | Das neue Sabotage-Feature eignet sich gerade für mit Schadenfreude getränkte Mehrspielerpartien. Klasse!

2. EDEL | Related Designs hat auch diesmal wieder detailreiche, liebevolle Spielumgebungen geschaffen.

3. BUH! | Die Erweiterung bringt tolle, abwechslungsreiche Szenarien. In einem treffen Sie sogar auf Geisterschiffe. Gruselig!

Anno 1404: Venedig

Von: Christian Schlütter

Die umfangreichste Anno-Erweiterung ist zugleich auch die beste.

AUF DVD
• Video zum Spiel

Zwei Drittel der ursprünglichen Einwohner haben das reale Venedig bereits verlassen. Die Lagunenstadt versinkt – nicht nur im Wasser, sondern auch in einem Strom von Touristen. Vielleicht hätte man die Stadtplanung besser den Entwicklern von **Anno 1404: Venedig** überlassen sollen. Die Jungs von Related Designs haben nämlich Wort gehalten und tatsächlich die umfangreichste Erweiterung der **Anno**-Geschichte gebastelt. Nachdem wir die Testversion jetzt ausführlich gespielt haben, wissen wir, dass dabei auch die Qualität stimmt.

Herzstück des Add-ons ist der neue Multiplayer-Modus. In vier Gruppen können bis zu acht Spieler mit- oder gegeneinander eine Partie bestreiten. Im Koop-Spiel teilen sich Teammitglieder Ressourcen, Geld und Ruhm. Es wird Ihnen aber am oberen Bildschirmrand angezeigt, wenn ein Kollege etwas bauen will und welche Güter das aufbrauchen wird. So klappt das Zusammenspiel sowohl im lokalen Netzwerk als auch im Internet ohne Probleme. Online-Zocker brauchen aber einen kostenlosen Ubisoft-Account, um gemeinsam zu spielen. Die Partien lassen sich übrigens jederzeit abspeichern und zu gegebener Zeit fortsetzen. Ein Segen, wenn man bedenkt, dass **Anno**-Gefechte schon einmal ganze Tage verschlingen können. Alternativ können Sie aber auch die Runde so gestalten, dass in der Kürze die Würze liegt. Das Mehrspieler-Menü lässt nämlich viele Einstellungen zu und gibt Ihnen die Freiheit, ex-

MINI-FAQ

Warum gerade Venedig?
Für Related Designs liegt die Lagunenstadt genau zwischen den beiden Spannungspunkten des Hauptspiels, dem Orient und dem Okzident. Außerdem war Venedig damals eine bedeutende Handelsmacht.

Add-on oder stand alone?
Anno 1404: Venedig ist ein waschechtes Add-on. Will heißen: Sie brauchen das Hauptspiel, um die Erweiterung spielen zu können. Das macht auch Sinn, weil **Venedig** viele Spielmechaniken von **Anno 1404** verändert und verbessert.

Online-Zwang?
Entwarnung: Nein, **Anno 1404: Venedig** benutzt nicht Ubisofts neuen Kopierschutz. Das heisst: Sie müssen beim Spielen nicht ständig online sein.



GEHEIM | Auch im Add-on igeln sich KI-Gegner ein. Zum Glück haben wir einen Spion eingeschleust.

NEUES IM ÜBERBLICK

Von den vielen Änderungen, die Related Designs in die Erweiterung gepackt hat, bringen diese drei am meisten für das Spielsystem von Anno 1404.

Das Ratssystem
Anstatt langwierig eine Armee aufzubauen und damit den Feind niederzuringen, investieren Sie nun einfach das Geld in eine höchst kapitalistische Übernahme der gegnerischen Inseln. Gehören drei der Sitze im Stadtrat Ihnen, dürfen Sie den Schlüssel zur Stadt kaufen. Eine Neuerung, die perfekt zu **Anno** passt.



Spionage
Der Scherge ist nicht nur passend vertont, sondern gehört auch zu den spaßigsten Neuerungen im Add-on. Gerade in Multiplayer-Partien ist die Schadenfreude groß, wenn ein Anschlag klappt und die feindliche Siedlung in Feuer oder Unproduktivität versinkt.



Die Vulkaninsel
Voller Rohstoffplätze, die sogar mit Geologen frei belegbar sind. Allerdings besteht hier auch die Gefahr eines Vulkanausbruchs. Related Designs nutzt den Lavaspeier auch für spannende Szenarien.

trem lange oder extrem schnelle Missionsverläufe für Sie und Ihre Freunde zu kreieren. So dürfen Sie wie üblich den Schwierigkeitsgrad über Parameter wie Ressourcen, Naturkatastrophen und Startkapital festlegen. Aber auch neue Einstellungsmöglichkeiten haben die Entwickler eingeführt. So fügen Sie nun „wahnsinnige" Korsaren ins Spiel ein, die selbst gut bewachte Häfen angreifen. Oder Sie legen einen immerwährenden Nichtangriffspakt fest, um eine friedliche Partie ganz ohne Militär zu erzwingen.

Letzteres geht natürlich nur, weil Related Designs mit **Anno 1404: Venedig** endlich Wege eingeführt hat, gewaltlos als Sieger aus einem Match hervorzugehen. Das neue System, mit dem Sie Sitze im Stadtrat der feindlichen Inseln einkaufen dürfen, ist so simpel wie funktional und bringt sogar mehr Spannung in Spiele gegen menschliche Gegner als das Militär.

Denn während Sie bei den kriegerischen Auseinandersetzungen sehr genau sehen, wann der Feind zum Schlag ausholt, schwebt das Ratssystem immer als finanzielles Damoklesschwert über Ihrem Kopf. Sie können nie genau wissen, wann der Gegner genug Geld zusammenbekommt, um den Schlüssel zu Ihrer Stadt zu erwerben. Zum Glück ist beim Balancing auf Related Designs Verlass. Etliche Schmuckgebäude und Gegenstände erhöhen den Wert Ihrer Insel und machen so die Ratssitze teurer. Und solange Sie nicht alle Inseln verloren haben, steht es Ihnen frei, gemopste Eilande wieder zurückzuerstehen.

Vom guten Gleichgewicht zwischen Mittel und Gegenmittel lebt auch das neue Spionage-Feature. Zwar macht es einen Heidenspaß, gegnerische Siedlungen mithilfe des Schergen in ein totales Chaos zu stürzen. Gleichzeitig müssen Sie aber auch ein Auge auf Ihre eigene Siedlung haben, Geheimkabinette errichten oder mittels Briefkasten-Item die Sicherheit verbessern. Das spaßige Spion-Spielchen lässt selbst beste Freunde in unverhohlener Schadenfreude loslachen, während der Gehörnte schon den Gegenschlag plant. Und so viel Mehrspieler-Emotionalität hat noch kaum ein Aufbau-Strategiespiel geboten.

Besonders vielfältig wird die Sabotage-Funktion, weil die Aktionen, die Ihr Scherge durchführen kann, von der Evolutionsstufe des Wohnhauses abhängt, in dem er sich eingenistet hat. Steigt also die Siedlung Ihres Gegners auf, bekommen Sie neue Mittel und Wege, dem Feind die Hölle heiß zu machen. Und das ist durch-



MEHR ANGEBOT | Als neue Handelsmacht bringt Venedig mehr Abwechslung ins Spielgeschehen.



GANZ OHNE MILITÄR | Das neue Ratssystem kommt friedlichen **Anno**-Spielern entgegen.

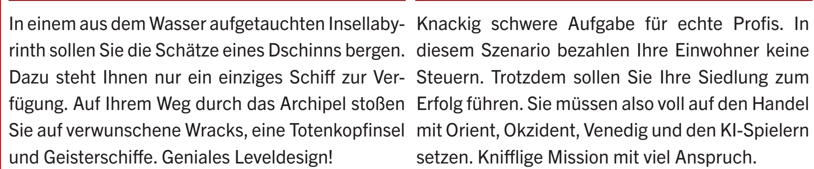
DIE NEUEN SZENARIEN

Entschädigen die Szenarien für die fehlende Kampagne? Wir sagen Ihnen, wie gut die Zusatzmissionen wirklich sind.

Fünfzehn Missionen mit insgesamt über 40 Stunden Spielzeit hat Related Designs in die Erweiterung eingebaut. Die meisten davon erzählen kleine Geschichten, die Charaktere aus dem Hauptspiel aufgreifen. Die Entwickler haben jede einzelne Mission liebevoll gestaltet und mit überraschenden Wendungen versehen. Hinzu kommen einige knackige Profi-Szenarien, die genau die richtige Herausforderung für ein Add-on beisteuern.







ISTARS LABYRINTH

In einem aus dem Wasser aufgetauchten Insellabyrinth sollen Sie die Schätze eines Dschinns bergen. Dazu steht Ihnen nur ein einziges Schiff zur Verfügung. Auf Ihrem Weg durch das Archipel stoßen Sie auf verwunschene Wracks, eine Totenkopfinsel und Geisterschiffe. Geniales Leveldesign!

ELYSIUM

Knackig schwere Aufgabe für echte Profis. In diesem Szenario bezahlen Ihre Einwohner keine Steuern. Trotzdem sollen Sie Ihre Siedlung zum Erfolg führen. Sie müssen also voll auf den Handel mit Orient, Okzident, Venedig und den KI-Spielern setzen. Knifflige Mission mit viel Anspruch.



HERRSCHAFT DER ELEMENTE

Das optisch eindrucksvollste der neuen Szenarien: In „Herrschaft der Elemente" helfen Sie der Äbtissin Hildegard von Lewenstein, drei heidnische Artefakte auf verschiedenen Inseln einzusammeln. Dazu besiedeln Sie das jeweilige Eiland zunächst und schicken dann einen Schatzsuchertrupp in die Region, der ähnlich wie eine Militäreinheit funktioniert. Dabei machen Ihnen magisch heraufbeschworene Wüstenstürme, Gewitter oder Vulkanausbrüche das Leben schwer. Hinter alledem steckt eine Gruppe fieser Hexen auf einer nebelumwaberten Insel (siehe Bild oben). Tolles, atmosphärisch dichtes Szenario!

aus wörtlich zu nehmen. Denn bei Sabotage-Aktionen wie Aufstand oder Feuersbrunst gehen schon einmal ganze Stadtteile im Feuer unter. Auch auf orientalischen Inseln lassen sich Spione einschleusen. Dort allerdings wirkt sich die Anwesenheit Ihres Schergen eher auf die Produktivität der gegnerischen Bevölkerung aus. So kann er beispielsweise eine hübsche Bauchtänzerin auf den Marktplatz beordern, was die männlichen Araber tagelang von der Arbeit abhält. Oder ein falscher Prophet lamentiert auf dem Dorfplatz herum und stachelt die Einwohner zum Streik an. Sinnvollerweise hat Related Designs seit der Vorschauversion eine Art Cooldown-Phase für neue Anschläge eingeführt, sodass nicht ein Sabotage-Akt auf den anderen folgt. Ihnen bleiben knappe zwanzig Minuten, um den Schaden des letzten Anschlages zu beheben und gegebenenfalls zurückzuschlagen.

Damit für Spionage oder finanziellen Sieg die nötigen Geldmittel da sind, brauchen Sie auch in **Anno 1404: Venedig** wieder eine starke Wirtschaft mit funktionierenden Warenkreisläufen. Am Spielsystem selbst hat sich dabei kaum etwas geändert. Die Chance, mit der neuen Handelsmacht Venedig auch neue Waren oder Produktionsketten einzuführen, haben die Entwickler verpasst – oder willentlich verstreichen lassen. Denn noch immer klappt das Zusammenspiel von Orient und Okzident sehr gut. Eine weitere Siedlungsart mit eigenen venezianischen Rohstoffen und Handelswaren hätte sicherlich am Balancing gezehrt. Trotzdem werden Sie in der Erweiterung mehr als einmal auf die prachtvollen Bauten in der Heimstatt von Giacomo Garibaldi blicken und sich wünschen, selbst Wasserstraßen und venezianische Speicherstädte anlegen zu können.

Als reine Handelsmacht jedoch bewährt sich Venedig wunderbar. Die Schiffe der italienischen Metropole handeln regelmäßig in Ihren Häfen und Garibaldi selbst bietet viele neue Gegenstände und Upgrades an. **Anno 1404: Venedig** fügt übrigens einen kleinen Knopf ein, mit dem Sie die Angebote in den einzelnen Hafenstädten neu zusammenwürfeln können. Das hilft, wenn das Saatgut, das Sie brauchen, derzeit nicht angeboten wird. Außerdem dürfen Sie mit angesammelten Ruhmpunkten nun auch Errungenschaften in einem eigenen Venedig-Baum freischalten.

Und auch wenn Sie kein Klein-Venedig aufbauen dürfen, stellen Ihnen die Entwickler doch neue Gebäude zur Verfügung. Neben vielen kleinen Verschönerungen für Ihre Siedlung und der praktischen Vog-



SPIELEREI | Im Add-on dürfen Sie die Angebote in Häfen neu verteilen lassen.



RANDALE! | Unser Anschlag hat geklappt. Auf dem Marktplatz zettelt der Scherge einen Aufstand an.

DER MEHRSPIELER-TEIL

Related Designs hat für Anno 1404: Venedig einen Mehrspieler-Modus erschaffen, in dem Sie gemeinsam oder gegeneinander antreten. Hier ein Beispiel für eine gelungene Koop-Partie.

▲ **SPIELER 1** | Kümmert sich um den Aufbau der Hauptinsel und den Güterbedarf der Einwohner, damit diese im Level aufsteigen.

▼ **SPIELER 2** | Düst sofort los zur Wüsteninsel und baut eine arabische Siedlung auf. So bekommen wir einen entscheidenden Geschwindigkeitsvorteil gegenüber den Konkurrenten.

Das Mehrspieler-Menü
Neben Funktionen für Chat und Fraktionenzuteilung bietet das Ausgangsmenü Einstellungsmöglichkeiten für Schwierigkeitsgrad und Ausgangssituation der Partie. Das Ganze ist übersichtlich und praktikabel. Da gibt es nichts zu meckern.

◀ **SPIELER 3 UND 4** | Kümmern sich um Quests und Rohstoffinseln. So bekommt die Gruppe kontinuierlich Ruhm und Ressourcen. Je besser das Zusammenspiel, desto wahrscheinlicher der Sieg.

Mehrspieler-Voraussetzungen
Um online gegen Freunde spielen zu können, benötigen Sie neben dem Hauptspiel und der Erweiterung auch einen kostenlosen Ubisoft-Account.

tei, die Ihnen eine Gebäudeübersicht spendiert, geht es dabei vor allem um den ansehnlichen Ratspalast, mit dem das Schlosssystem aus früheren **Anno**-Teilen seine Auferstehung feiert. Aus verschiedenen, sündhaft teuren Bauteilen setzen Sie sich einen Palast zusammen, den Sie mit allerlei Zierteilen wie Riesenschaukeln oder Löwenstatuen verschönern können. Es ist eine Freude mit anzusehen, wie der Palast Ihre Einwohner in Scharen anzieht. Sie können sogar hören, wie diese über die Pracht staunen. Allerdings hebt der Palast nur den Wert Ihrer Inseln und hat ansonsten keinen Nutzen.

Gehörigen spielerischen Einfluss haben dagegen die neuen Inseltypen, die Related Designs eingeführt hat. Der Traum eines jeden Bauherren ist die von den Entwicklern liebevoll „Pfannkuchen" genannte Insel, die komplett flach ist und Unmengen an Bauplatz bietet. Außerdem gibt es jede Menge neuer kleiner Inseln, die zufällig auf den Karten verteilt werden und der Umgebung mehr Glaubwürdigkeit verleihen. Am eindrucksvollsten jedoch ist die Vulkaninsel, die sich bei Endlos- und Mehrspielerpartien per Menüeintrag einfügen lässt. Am Fuße des Lavaberges locken Unmengen an Ressourcen. In einem der Häfen stellen Sie einen Geologen an und verfrachten ihn wie ein Saatgut zur Vulkaninsel. Dort angekommen, „entdeckt" der Geologe ein jeweils unerschöpfliches Erzvorkommen am Vulkan.

Das Ressourcenparadies hat natürlich auch eine dunkle Seite. Bricht der Vulkan einmal aus, sind alle Ihre Gebäude in Gefahr. Ein Mittel dagegen gibt es nicht. Sie können höchstens Ihre Waren in Sicherheit bringen, da die Lava auch Ihre Kontore zerstört. Trotz der Gefahr ergaben sich in unseren Partien wahre Wettrennen um die lukrative Vulkaninsel. Wir versprechen: Sie werden dieses neue Feature bald nicht mehr missen wollen. Auch weil ein Vulkanausbruch einfach spektakulär daherkommt, wenn Steine durch die Luft fliegen und Lichtstimmung und Musik sich verändern. In unserem Test zehrte das aber auch an der Performance.

Ein kleiner Wermutstropfen bleibt bei **Anno 1404: Venedig** trotz all der eindrucksvollen Features: Das Add-on erzählt keine durchgängige Geschichte. Eine Kampagne hat Related Designs nicht eingefügt. Es enttäuscht ein wenig, dass die Entwickler die spannende Kreuzzug-Story aus dem Hauptspiel nicht weitergesponnen haben.

Entschädigt werden Sie dafür mit fünfzehn abwechslungsreichen, atmosphärisch dichten Szenarien. Hier hat das Mainzer Studio

DER MECKERKASTEN

Selbst wenn Anno 1404: Venedig die fast perfekte Erweiterung ist, gibt es doch einige kleine Kritikpunkte.

Hatte Related Designs sich noch beim Hauptspiel für eine packende, emotional mitreißende Story entschieden, bietet das Add-on keine durchgängige Kampagne. Auch die Tatsache, dass Sie selbst keine venezianischen Siedlungen errichten dürfen, schmerzt. Ständig haben Sie dieses „Guck mal, wie schön das aussieht! Das würde ich auch gerne einmal bauen!"-Gefühl im Hinterkopf. Dadurch fehlen natürlich auch neue Produktionslinien oder Handelsgüter, die die Erweiterung komplexer hätten machen können.

Auf technischer Seite schwächelt **Venedig** nur an wenigen Stellen. Schauen Sie einem Vulkanausbruch länger zu, geht die Performance merklich in die Knie. Da zehrt die optische Pracht definitiv an der ansonsten leistungsstarken Engine. Wer einen schwachen PC hat, sollte sich unser Tuning-Special (S. 74) durchlesen.



ALLES BEIM ALTEN | Neue Produktionslinien gibt es in **Anno 1404: Venedig** nicht.

GEBÄUDE UND MILITÄR

Neben den großen Änderungen in der Spielmechanik hat Related Designs auch kleine Detailverbesserungen eingefügt.

Auf vielfachen Fan-Wunsch haben die Entwickler zum Beispiel das Militär überarbeitet. Zwar bleibt die Armeeführung immer noch oberflächlich und teilweise umständlich, es ist nun aber einfacher, große Küstenstrecken zu verteidigen. Außerdem müssen Sie nun Ihre Angriffsarmee geschickter zusammenstellen, da manche Einheiten besser zur Übernahme von Markthäusern geeignet sind als andere. Hinzu kommen sinnvolle Verbesserungen wie billigere Verteidigungsanlagen, ein besserer Hafenturm und Unterhaltsanpassungen für Einheiten.

Im Baumenü hat sich wenig getan. Der neue Ratspalast sieht zwar hübsch aus, erfüllt aber keine Funktion, außer dass dadurch Ihre Insel wertvoller und so schwerer zu übernehmen ist. Praktisch ist die neue Vogtei, die Ihnen eine Übersicht über alle Gebäude gibt, und es so einfach macht, in großen Siedlungen Problemstellen ausfindig zu machen.

Die Vogtei



LAGERHAUS | Die neue Vogtei sieht nicht nur imposant aus, sondern bietet tatsächlich Vorteile. Darin bekommen Sie eine Auflistung aller Gebäude und sehen schnell, wo Probleme lauern. Sie können auch Notizen für sich oder Koop-Partner hinterlassen.

Verbesserter Hafenturm



HAFENSÄNGER | Gegen menschliche Gegner wird es weitaus schwieriger, den eigenen Hafen zu verteidigen. Das hat auch Related Designs erkannt und den verbesserten Hafenturm eingeführt. Das Gebäude ist auch gegen die neu hinzugefügten „wahnsinnigen" Korsaren bitter nötig.

Neuer Ratspalast



HEIMSTATT | Viele Fans hatten sich ein Schloss gewünscht. Die Entwickler haben mit dem Ratspalast ein wirklich hübsches, individuell gestaltbares Gebäude eingeführt, das die Einwohner Ihrer Stadt als Touristen anzieht und gleichzeitig den Wert Ihrer Insel steigert.

Außergewöhnliches geleistet. Natürlich gibt es Szenarien für echte Profis, in denen Sie unter schwersten Voraussetzungen gute Ergebnisse beim Stadtbau liefern müssen. Uns haben aber besonders die Missionen gefallen, in denen kleine Geschichten erzählt werden. So greifen die Entwickler die Suche des Willem van der Mark nach seiner Tochter aus dem Hauptspiel wieder auf oder stecken Sie in die Piratenstiefel eines Korsaren unter Hassans Kommando. Jedes dieser Szenarios ist liebevoll gestaltet und mit jeder Menge Wendungen, kleinen Nebengeschichten und Seitenaufgaben versehen. Wer hier keine Lieblingsmission findet, ist für spannende Geschichten sowieso nicht zu haben.

Ganz nebenbei hat Related Designs noch Detailverbesserungen vorgenommen und das Militärsystem überarbeitet. Zwar ist die Armeeführung immer noch recht passiv und anspruchslos, dafür unterscheiden sich jetzt aber die Einheitentypen klar voneinander und die Schlachten werden strategischer. Sie müssen sowohl bei Angriffen als auch bei Verteidigungssituationen genau überlegen, auf welche Mannen Sie setzen. Die Küstenlinien verteidigen Sie nun mit stärkeren Hafentürmen und etwaige Blockaden sprengen Sie mit den neuen, extrem schnellen, venezianischen Handelsschiffen. ❑



SABOTAGE IM OSTEN | Auch der Orient ist nicht sicher vor Angriffen des Schergen. Hier schickt er einen falschen Propheten auf den Marktplatz, der die Araber vom Arbeiten abhält.

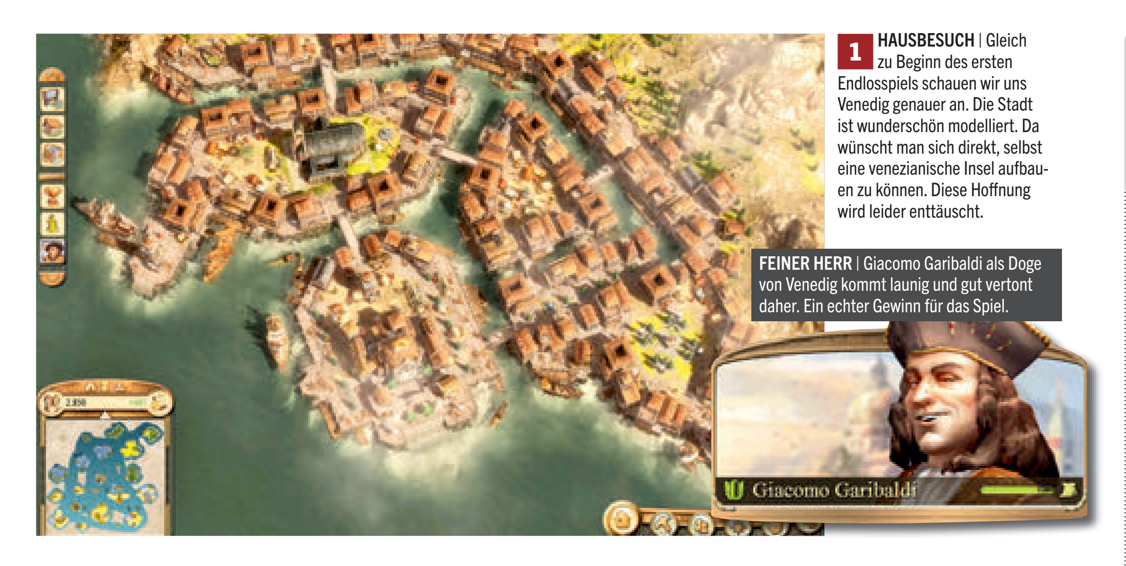
MEINE MEINUNG |

Christian Schlütter



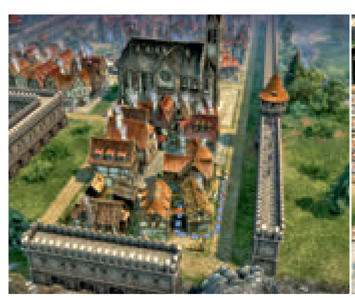
„Rundum eine gelungene Verbesserung!"

„Chi ga schei ga sempre rason – Wer Geld hat, hat immer Recht", sagen die Venezianer. Ubisoft-Geldesel Related Designs hätte sich also auf die faule Haut legen und den wahnsinnigen Erfolg von **Anno 1404** genießen können. Ich danke Allah, dass sie es nicht getan haben. Stattdessen haben die Mainzer ein rundum gelungenes Add-on kreiert, das sich aller Themen annimmt, die die Foren nach der Veröffentlichung des Hauptspiels bestimmten. Verbessertes Militär, neue Inseln, endlich wieder ein Schlosssystem und ein wunderbarer Mehrspieler-Teil, in den sich die neuen Rats- und Spionage-Features wie dafür gestrickt einfügen – alles passt perfekt zusammen. Und so sehr ich mir auch gewünscht hätte, in einer Erweiterung nach Jerusalem zu reisen und dort die Kreuzzügler aufzuhalten: Selbst mich als Story-Fanatiker überzeugen die neuen Szenarien, in denen mehr Atmosphäre aufgebaut wird, als andere Spiele in ihrer ganzen Kampagne bieten können. Glückwunsch, Related Designs! Ein tolles Erweiterungs-Paket habt ihr gestrickt!

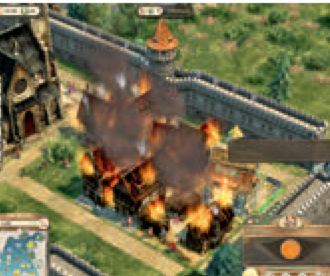


1 **HAUSBESUCH** | Gleich zu Beginn des ersten Endlosspiels schauen wir uns Venedig genauer an. Die Stadt ist wunderschön modelliert. Da wünscht man sich direkt, selbst eine venezianische Insel aufbauen zu können. Diese Hoffnung wird leider enttäuscht.

FEINER HERR | Giacomo Garibaldi als Doge von Venedig kommt launig und gut vertont daher. Ein echter Gewinn für das Spiel.



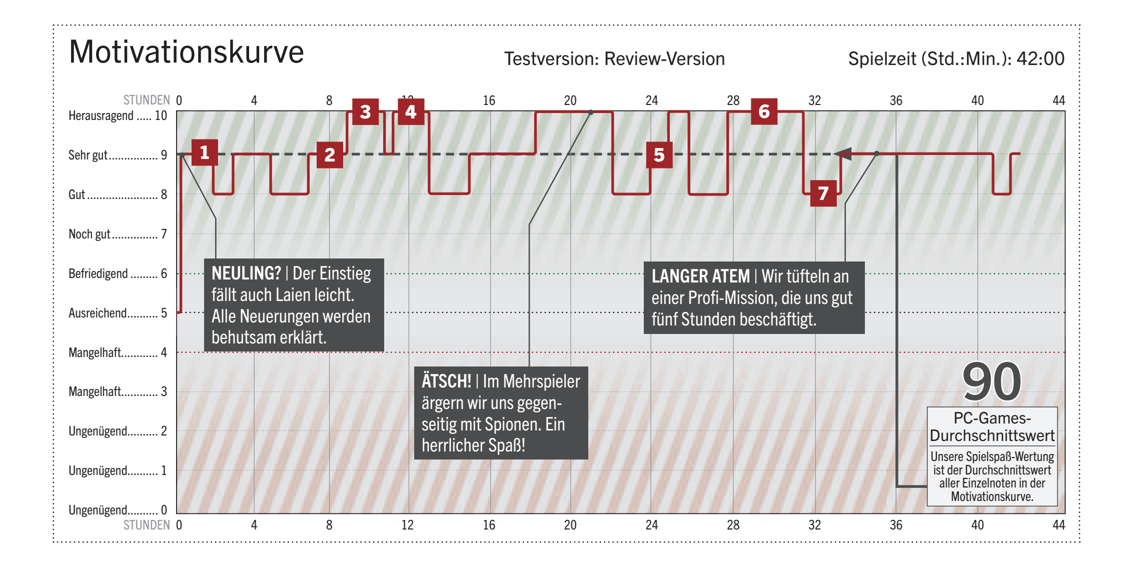
2 **LISTIG** | Zum ersten Mal schleusen wir einen Spion in ein Gebäude ein. Der finstere Geselle schleicht toll animiert durch die Straßen und gelangt unbehelligt zum Ziel.

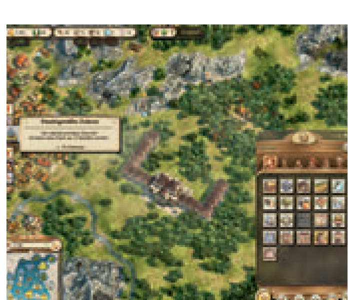


3 **LUSTIG!** | Einmal eingenistet, lässt unser Scherge die feindliche Siedlung in Flammen aufgehen. Uns übermannt die Schadenfreude. Dieses Gefühl haben wir oft in **Venedig**.



4 **GÜLDEN** | Wir versuchen uns als Kapitalisten und übernehmen mit prallem Geldbeutel die feindliche Insel. Zufrieden beobachten wir das goldene Leuchten, das den Kauf bestätigt.





5 **BAUMEISTER** | Der Rubel rollt, wir bauen uns ein prächtiges Heim. Bald schon bekommen wir einen der neuen Erfolge für unseren ansehnlichen Ratspalast gutgeschrieben.

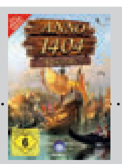


6 **HEISSE SACHE** | Der erste Vulkanausbruch erwischt uns zum Glück nicht in einer besiedelten Gegend. So können wir das eindrucksvolle Spektakel beruhigt mit ansehen.



7 **AUF HOHER SEE** | Die Szenarien unterhalten uns prächtig. Als ruchloser Korsar durchstreifen wir zum Beispiel die Weltmeere und greifen Schiffe und Kontore an. Klasse!

ANNO 1404: VENEDIG



Ca. € 30,-
25. Februar 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Aufbau-Strategie
Entwickler: Related Designs
Publisher: Ubisoft
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Gleicher Schutz wie beim Hauptspiel. Kein permanenter Online-Zwang. Zum Internetspiel brauchen Sie einen Ubisoft-Account.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Wunderschöne, detailverliebte Optik mit sehenswerten Effekten
Sound: Wie immer tolle Musikuntermalung, die genau zum Venedig-Stil passt. Einige neue Sprecher wie die der Hekata wirken aber deplatziert.
Steuerung: Maussteuerung und Interface unterscheiden sich nicht vom Hauptspiel, sind immer noch gut.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Gemeinsam oder gegeneinander. Diverse Einstellungsmöglichkeiten für Startbedingungen.
Zahl der Spieler: 2-8 (bis zu 4 im Koop)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon 64 X2 4800+/Core 2 Duo, 2 GB RAM, Radeon HD 3870/Geforce 9600GT, Windows XP/Windows Vista
Empfehlenswert: Phenom II X4 940/Core 2 Quad Q9550, 4 GB RAM, Radeon HD 4870 (1 GB)/Geforce GTX 260-216, Windows Vista für Direct-X-10-Effekte

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Serientypisch ist **Anno 1404: Venedig** weitgehend gewaltfrei. Einige Szenen sind zwar gruselig, echten Horror gibt es aber nicht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten mehr als 40 Stunden mit der Review-Version. Abstürze oder Bugs traten nicht auf.

PRO UND CONTRA

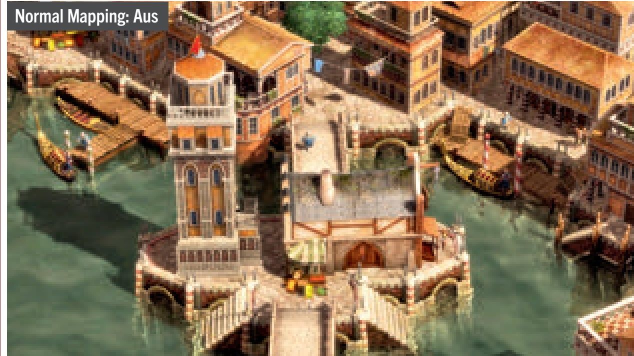
- ➕ Toll designte, abwechslungsreiche Szenarien für jeden Spielertyp
- ➕ Guter Mehrspielermodus mit sinnvollen Features
- ➕ Spaßige Sabotage-Funktion
- ➕ Endlich eine friedliche Siegmöglichkeit mit dem Ratssystem
- ➕ Neue Inseln, darunter die spektakuläre Vulkaninsel
- ➕ Viele Detailverbesserungen an Militärsystem und Spielmechanik
- ➕ Grafik und Musik weiterhin top
- ➖ Keine durchgängige Kampagne
- ➖ Leichte Performance-Einbußen beim Vulkanausbruch
- ➖ Einige der neuen Sprecher klingen unpassend.

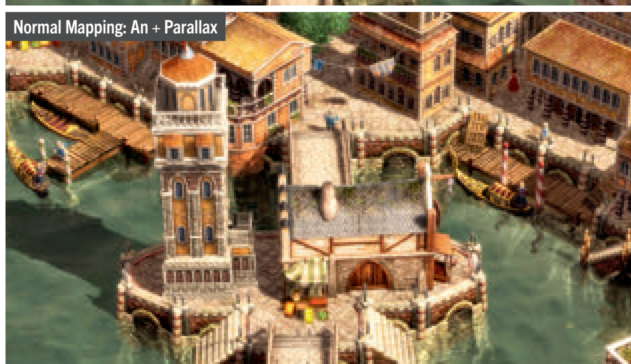
EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **90**

Tuning: Anno 1404 – Venedig

TIPP 1: NORMAL-MAPPING DEAKTIVIEREN





Normal- und Parallax-Mapping sorgen dafür, dass Boden- und Wandtexturen sehr plastisch aussehen. Ohne diese Darstellungstechnik, die Ihre Grafikkarte fordert, wirken vor allem die Gebäude wenig realistisch. Dafür steigt die Bildwiederholrate (Framerate) um bis zu 24 Prozent.

TIPP 2: AUF SCHATTEN VERZICHTEN





Ist hier für ein Leistungsplus von bis zu 32 Prozent „aus“ eingestellt, müssen Sie nicht nur auf Objekt- und Figurenschatten verzichten. Es fehlt auch die Umgebungsverschattung (Ambient Occlusion), die bei Fensternischen, Tor- oder Brückenbögen für realistischen Schattenwurf sorgt.

Von: Frank Stöwer

Die Anno 1404-Erweiterung bringt viele spielerische Neuerungen. In puncto Hardware-Anforderungen hat sich weniger getan.

Während sich inhaltlich mit einer neuen Fraktion, frischen Schiffen sowie dem Mehrspieler- und dem Koop-Modus eine Menge verändert hat, hat Entwickler Related Design technisch nur die Shader-Routinen sowie die Partikeleffekte für die Vulkan- und Lavasimulation neu programmiert. Diese für Prozessor und Grafikkarte rechenintensive visuelle Aufwertung treibt die Anforderungen an Ihre Hardware zwar in die Höhe. Konnten Sie mit Ihrem PC allerdings **Anno 1404** ruckelfrei spielen, so sollten Sie auch die **Venedig**-Erweiterung – Szenen mit dem Vulkanausbruch ausgenommen – mit derselben Performance genießen können.

Ohne Mehrkernprozessor kommt auch bei **Anno 1404: Venedig** wenig Aufbaufreude auf, das geht aus unseren Benchmarks deutlich hervor. Des Weiteren messen wir, dass der Athlon 64 X2 3800+ 87 Prozent schneller ist als der Athlon 64 3200+, der ebenfalls mit 2 Gigahertz rechnet, aber nur über einen Kern verfügt. Zusätzlich bringt der Wechsel von zwei auf vier Kerne beim Phenom II X4 940 BE (siehe unten) ein respektables Leistungsplus von 39 Prozent. Das Aufrüsten von einem Drei- auf einen Vierkerner lohnt sich mit einem Anstieg der Gesamtleistung um 10 Prozent dagegen nur bedingt. Obwohl **Anno 1404: Venedig** auch mit einem Zweikernprozessor mit hohem Takt gut läuft, empfehlen wir als optimalen Mitspieler ein Vierkernmodell wie den Phenom II X4 965 (135 Euro) oder den Core 2 Quad Q6600 respektive Core 2 Quad Q8400.

Um in den Genuss der sehenswerten Optik mit allen Details zu kommen, benötigen Sie zwar eine DX10-Grafikkarte, ein Modell der Oberklasse muss es aber nicht sein. Eine Auflösung von 1.680 x 1.050 ohne FSAA garantiert schon eine rund 90 Euro günstige Geforce 8800/9800 GT oder eine Radeon HD 4850/4770 (85 Euro). Wer allerdings noch eine vier- oder achtfache Kantenglättung inklusive Transparenzkantenglättung zuschalten will, bei dem sollte mindestens eine Geforce GTX 260 oder eine Radeon HD 4870 mit 1 GB Videospeicher im Spiele-PC stecken.

Obwohl auch das **Venedig**-Add-on mit 2 GB RAM gut spielbar ist, raten wir zu 4 GB (6 GB für Core-i7-Systeme, vor allem dann, wenn Sie Windows Vista/7 installiert haben).

Wenn Sie **Anno 1404: Venedig** lediglich mit einer DX9-Grafikkarte spielen, entgehen Ihnen einerseits optische Highlights wie zusätzliche Wassereffekte, eine Tiefenunschärfe im Postkartenmodus sowie die Transparenzkantenglättung. Andererseits steigt dank DX10 auch die Performance um satte 21 bis 24 Prozent. ❑

Test: Prozessorkerne

- Wir haben die Kerne des Phenom II X4 manuell abgeschaltet.
- Zwei Kerne bringen einen Vorteil von 59 Prozent.
- Drei und vier Kerne unterscheiden sich am wenigsten.

Legende: 1.280 x 1.024, kein FSAA/AF | 1.680 x 1.050, 4 x FSAA, 8:1 AF | Minimum-Fps

Anno 1404: Venedig, kurzer Benchmark, DX10, maximale Details

BESSER ► Fps (0 – 20 – 40 – 60 – 80 – 100; BED. / FLÜSSIG SPIELBAR)

Prozessor	1.280 x 1.024, kein FSAA/AF	1.680 x 1.050, 4 x FSAA, 8:1 AF	Preis
Phenom II X4 940 BE (4 Kerne)	75 (+121 %)	52 (+79 %)	140,-
Phenom II X4 940 BE (3 Kerne)	68 (+100 %)	51 (+76 %)	140,-
Phenom II X4 940 BE (2 Kerne)	54 (+59 %)	45 (+55 %)	140,-
Phenom II X4 940 BE (1 Kern)	34 (Basis)	29 (Basis)	140,-

System: Geforce GTX 285, AMD 790FX, 4.096 Megabyte DDR2-1066-RAM; Vista x64 SP1, Geforce-Treiber 185.68

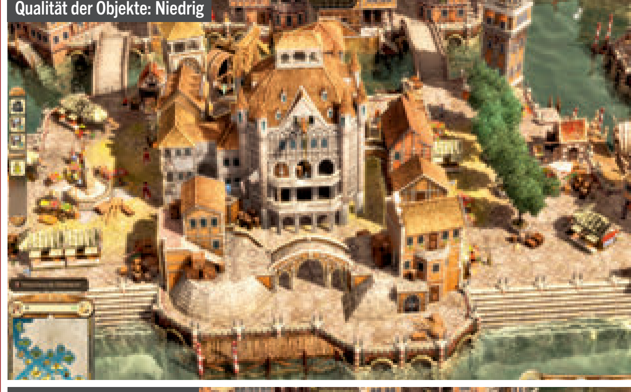
TIPP 3: NIEDRIGE TEXTURQUALITÄT


Qualität der Texturen: Niedrig


Qualität der Texturen: Hoch

Setzen Sie die Texturqualität nur dann auf „niedrig", wenn in Ihrem Rechner eine lahme Grafikkarte mit weniger als 256 Megabyte Grafikspeicher steckt (Geforce 8600 GT/Radeon HD 3650 oder niedriger). Das Fps-Plus von 24 Prozent wird nämlich durch eine sehr matschige Grafik teuer erkauft.

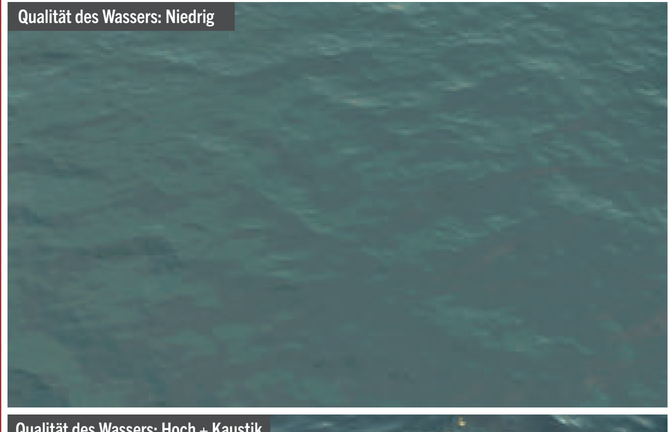
TIPP 4: OBJEKTQUALITÄT MINIMIEREN

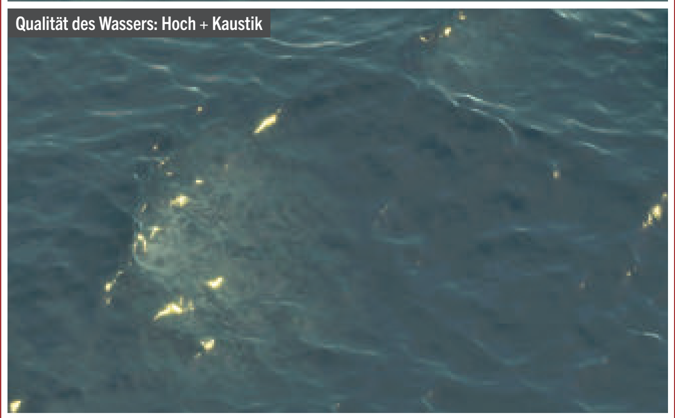

Qualität der Objekte: Niedrig


Qualität der Objekte: Hoch

Wenn Sie die Darstellungsqualität der Objekte verringern, werden diese mit verminderter Polygonzahl gerendert. Fässer sehen dann kantig aus und die Detailfülle an Gebäuden nimmt ab. Dafür entlastet dieser Tipp Ihren Prozessor und führt so zu einem Anstieg der Bildrate um bis zu 20 Prozent.

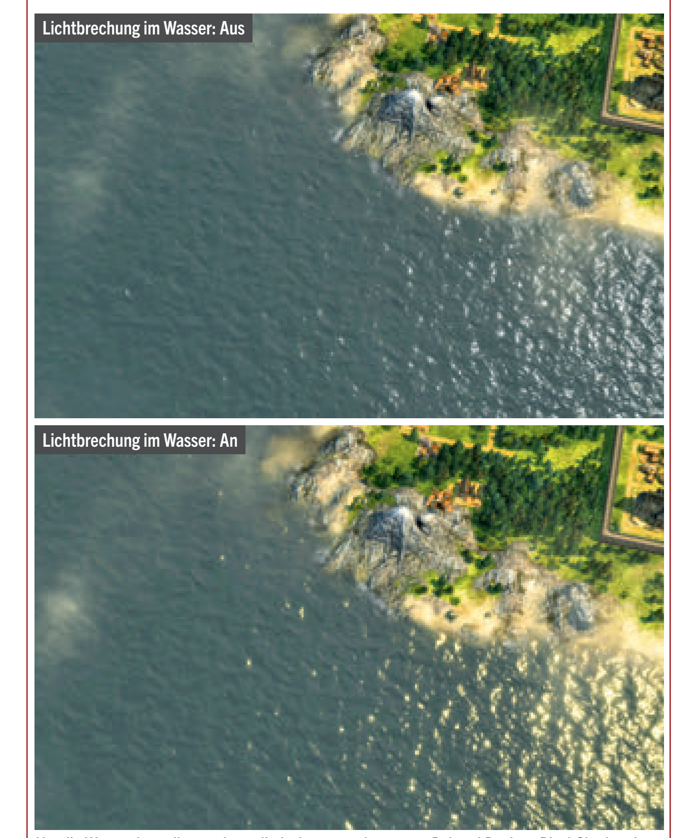
TIPP 5: WASSERQUALITÄT VERRINGERN


Qualität des Wassers: Niedrig


Qualität des Wassers: Hoch + Kaustik

Ohne Wellengang, Schaumkronen und Kaustiken (Helligkeitsmuster) sieht das Pixelnass in **Anno 1404: Vendig** unspektakulär aus. Dafür verringert sich bei der Wasserdarstellung der Geometriegrad (Prozessor) sowie die Anzahl der Shader-Effekte (Grafikkarte) und die Gesamtleistung steigt um bis zu 37 Prozent.

TIPP 6: LICHTBRECHUNG AUSSCHALTEN


Lichtbrechung im Wasser: Aus

Lichtbrechung im Wasser: An

Um die Wasserdarstellung sehr realistisch zu gestalten, setzt Related Designs Pixel-Shader ein, die eine physikalisch korrekte Lichtbrechung simulieren. Vor allem Besitzer schwacher Grafikkarten sollten auf diesen Effekt für eine satte Mehrleistung von bis zu 35 Prozent verzichten.

TEMPOREICH | **Bad Company 2** nutzt immer wieder geskriptete Sequenzen, um Ihnen den Schweiß auf die Stirn zu treiben.

NICHT VERPASSEN!
Themenchat
04. März 2010 18-19 Uhr
auf www.pcgames.de

DECKUNGSSPIEL | Statt Gegner umständlich zu flankieren, reicht es in **Bad Company 2** oft aus, einfach deren Versteck zu zerstören.

Battlefield: Bad Company 2

Von: Sebastian Weber

Dice wagt sich auf dem PC in Solo-Shooter-Gefilde – mit Erfolg?





VERSIONSINFO

Für unser Video auf der DVD mussten wir auf Szenen aus der PlayStation-3-Version von **Bad Company 2** zurückgreifen, da zum Redaktionsschluss der DVD die PC-Fassung noch nicht vorlag. Die Bilder im Artikel stammen indes alle aus der PC-Version.

Seit Jahren warten PC-Spieler sehnsüchtig auf eine Fortsetzung der **Battlefield**-Reihe. Seit **Battlefield 2142** ist es nämlich ziemlich ruhig um die legendäre Mehrspieler-Serie geworden. Das kostenlose Online-Spiel **Battlefield Heroes** war vergangenes Jahr sicher eine spaßige Anlehnung an das Erfolgskonzept der Reihe und **Battlefield 1943**, das in diesem Jahr erscheinen soll, knüpft daran ebenso an, doch ein waschechtes **Battlefield**-Spiel, das diesen Namen verdient, steht in den Augen vieler Spieler nach wie vor aus. Nun erscheint **Battlefield: Bad Company 2** – ob der schwedische Entwicker Dice damit seine anspruchsvollen Fans erfreuen kann?

Die Zwei im Namen verrät es bereits: Bei **Bad Company 2** handelt es sich um eine Fortsetzung. Bevor Sie nun zu grübeln beginnen, warum Sie den Vorgänger dann nicht kennen: Dieser erschien 2008 nur für die Xbox 360 und die PlayStation 3 und wurde mit Lob geradezu überhäuft. Dice versuchte sich dabei erstmals an einem waschechten Einzelspieler-Shooter und überzeugte auf ganzer Linie. Es dreht sich alles um Spielcharakter Preston Marlowe, der in die B-Company der US-Army (siehe Kasten „Das war der Vorgänger“) versetzt wird, die von einem Unglück ins nächste stolpert. Ein Rezept, an dem die Entwickler auch in Teil 2 festhalten. Und keine Angst, auch wenn Sie **Bad Company** nicht kennen, werden Sie mit dem Nachfolger auf Ihre Kosten kommen, denn die Geschichte des Spiels knüpft nicht direkt an die vorangegangenen Geschehnisse an.

Die Story von **Bad Company 2** baut auf dem fiktiven Hintergrund auf, dass sich die USA mit Russland im Krieg befinden. Marlowe und seine Kollegen sollen sich zu Beginn irgendwo an der Grenze von Alaska zu Russland mit einem Undercover-Agenten der Amerikaner treffen. Aber: Bevor Sie den Kerl aufspüren, müssen Sie mit ansehen, wie Bösewicht Kirilenko den Spion entlarvt und hinrichtet. Daraufhin verschwinden die Russen mit einer Geheimwaffe, die das Schicksal der Vereinigten Staaten besiegeln könnte, was Sie natürlich verhindern sollen. Wie im Vorgänger schlittert die B-Company so in einen brisanten Einsatz, obwohl alles ganz harmlos begann.

Dice versteht es in der Reihe das Buddy-Movie-Konzept perfekt umzusetzen, nämlich völlig unterschiedliche Charaktere in eine scheinbar ausweglose Situation zu bringen und das alles mit jeder Menge Humor zu würzen. Und genau das hebt **Bad Company 2** von den vielen anderen Vertretern des Genres ab. Bereits nach wenigen Spielminuten hat man die Charaktere ins Herz geschlossen, wie sie sich gegenseitig in den Zwischensequenzen ärgern, Situationen mit flapsigen Sprüchen kommentieren oder sich während der Laufwege durch den Dschungel plötzlich über Football unterhalten. So nehmen die Chaoten der B-Company menschliche Züge an und wirken deutlich glaubhafter als die stocksteifen Soldaten in den meisten anderen Ego-Shootern. Unterstützt wird dies durch die enorm vielen Zwischensequenzen, mit denen Dice die Geschichte vorantreibt und die Charaktere zeichnet. Zu Beginn jeder Mission, aber auch an deren Ende präsentieren die Entwickler Ihnen ein solches Filmchen, genauso wie immer wieder während der Levels. Kamerafahrten, Emotionen der Figuren und Dialoge sind dabei verblüffend gut gelungen.

DAS WAR DER VORGÄNGER

Bad Company erschien 2008 nur für Xbox 360 und PlayStation 3. Der erste Dice-Ausflug ins Genre der Einzelspieler-Shooter war exzellent inszeniert. Hier ein kurzer Abriss.

Die B-Company, genannt Bad Company, ist das Auffangbecken für alle Unruhestifter der US Army. Private Preston Marlowe, in dessen Haut Sie im Spiel schlüpfen, landet in **Battlefield: Bad Company** dort, weil er mit einem Kampfhelikopter die Limousine eines Generals beschädigt hat. Die B-Company wird daraufhin direkt in ihren ersten Einsatz geschickt, denn zwischen Russland und den USA brodelt im Spiel ein fiktiver Konflikt.

Noch während Ihrer Mission geht einiges schief: Nachdem die Jungs einen feindlichen Angriff aus dem Hinterhalt überstanden haben, fällt Haggard auf, dass es sich bei den besiegten Schurken nicht um Russen handelt, sondern um Söldner, sogenannte „Legionnaires". Die werden mit Goldbarren bezahlt. Mit der gewinnträchtigen Aussicht im Kopf, deren Gold zu stibitzen, machen sich die vier US-Soldaten auf, die restlichen bezahlten Kämpfer zu stellen und deren wertvollen Besitz an sich zu bringen. Am Ende führt das dazu, dass die Bad Company in das neutrale Land Serdaristan einmarschiert und sich so eine Menge Ärger einhandelt. Folge: Als Deserteure zwingt die US Army sie, die Legionnaires weiterhin zu verfolgen, aber auf eigene Gefahr.

Obwohl Dice zuvor eher für seine Mehrspieler-Titel bekannt war, gelang den Schweden mit **Bad Company** ein witziger und actionreicher Singleplayer-Shooter mit Anleihen unter anderem bei der Kriegsfilm-Satire **Three Kings**. Die Charaktere sind wunderbar gezeichnet und einfach liebenswert schrullig. Gerade die Dialoge zwischen Sweetwater und Haggard sorgen für so manchen Lacher. Aber auch die Action kommt nicht zu kurz: Wie aus **Battlefield** gewohnt, sind die Areale offen, die Schießereien fühlen sich stimmig an und Sie dürfen Fahrzeuge fahren.

◀ **GOLDIG** | Marlowe hat eine Kiste des wertvollen Guts gefunden, hinter dem die B-Company im ersten Teil her war.



Sergeant Samuel D. Redford
Der Anführer der Einheit hat sich überraschenderweise freiwillig für die B-Company gemeldet, um seine Dienstzeit in der Army zu verkürzen. Zu Beginn von **Bad Company** hat er nur noch drei Tage vor sich.

Private George Gordon Haggard Jr.
Haggard jagte ein großes Munitionsdepot östlich von Paris in die Luft – seine Freikarte in die B-Company. Der Pyromane ist sozusagen der Gegenpol zu Sweetwater, mit dem er sich ständig zofft.

Private Terrence Sweetwater
Er landete in der B-Company, weil er einen Virus in ein militärisches Hochsicherheitsnetzwerk hochlud. Sweetwater ist ein schlauer Fuchs, der aber viel zu gerne redet.

Aber Bad Company 2 besteht ja nicht nur aus Zwischensequenzen, der Kern des Spiels ist Geballer, wie für einen Ego-Shooter üblich. Und dank jeder Menge Abwechslung wird Ihnen auch hier nicht langweilig. Das fängt damit an, dass das Abenteuer von Marlowe und Co. Sie in vier große Gebiete führt, nämlich die eisige Einöde Alaskas, Dschungel, Wüste und Stadtgebiete. Die unterscheiden sich allerdings vor allem optisch, nicht aber spielerisch voneinander. Viel entscheidender ist, dass Dice ständig die Spielelemente variiert. Natürlich sind Sie die meiste Zeit damit beschäftigt, böse Buben aufs Korn zu nehmen. Die agieren nicht immer schlau und gleichen sich auf Dauer, als wären sie von den Russen einfach geklont worden – bei den ständigen Explosionen, Schreien der Kameraden, einstürzenden Gebäuden und so weiter fällt das aber kaum auf.

Je nachdem, wie geübt Sie im Umgang mit der virtuellen Waffe sind, beschäftigt Sie das Geballer etwa sechs bis acht Stunden, in denen Sie hunderte Bösewichter ins Jenseits befördern und Dutzende Schießprügel ausprobieren. In jedem Level gibt es nämlich neues Equipment zu finden und die Auswahl lässt kaum Wünsche offen. Von verschiedenen Sturmgewehren über Schrotflinten bis zu Scharfschützengewehren und Sprengsätzen bietet Ihnen **Bad Company 2** alles, was irgendwie kracht und rumst. Alle gefundenen Ballermänner dürfen Sie innerhalb der Levels an bestimmten Versorgungspunkten untereinander tauschen, je nachdem, was Sie gerade gebrauchen können. Geübte Spieler werden aber schnell auf die Mischung aus Sturm- und Scharfschützengewehr umsteigen. Warum? Man merkt den Gegnern immer wieder an, dass **Bad Company 2** parallel für die Konsolen konzipiert wurde. Dort fällt die Steuerung aufgrund des Gamepads etwas träger und indirekter aus als mit Maus und Tastatur am PC. Denn mit dieser Kombination nehmen Sie auch mehrere Schurken in Sekundenschnelle aufs Korn, etwas, womit die träge KI nicht immer hundertprozentig zurechtkommt. Deshalb ist der Schwierigkeitsgrad stellenweise etwas zu leicht.

Aufgepeppt wird das Shooter-Einerlei mit Szenen, in denen Sie zum Beispiel in einem Schneesturm zu Ihren Kollegen gelangen sollen. Falls Sie dabei allerdings zu lange in der Kälte bleiben, kippt Marlowe um und wird zum Tiefkühl-Soldaten. Deshalb kämpfen Sie sich von Hütte zu Hütte oder stecken Holz-

ABWECHSLUNG | Dice hetzt Sie durch verschiedenste Szenarien, sogar durch ein Flugzeug.



VORSICHT | Explosionen richten in Bad Company 2 tatsächlich Schaden an, sodass ganze Häuser einstürzen können.

DIE SPIELELEMENTE

Dice achtet darauf, dass Ihnen in Bad Company 2 nicht langweilig wird. Das schaffen die Schweden nicht nur mit wunderbaren Charakteren und Zwischensequenzen, sondern auch durch einen abwechslungsreichen Spielverlauf. Wir stellen Ihnen die wichtigsten Elemente vor:

--- SCHIESSEN ---



Das darf in einem Ego-Shooter natürlich genauso wenig fehlen wie Bier beim Fußballschauen. Dice hat genug Erfahrung, die Ballereien gut umzusetzen: Dank Zerstörungssystem ist Taktik nötig, viele verschiedene Waffen und Lösungswege laden zum Ausprobieren ein. Nur die KI macht es Ihnen manchmal zu einfach.

- ＋ Schnelle und taktische Schießereien
- ＋ Meist mehrere Lösungswege möglich
- ＋ Viele verschiedene Waffen zur Wahl
- − Hin und wieder KI-Aussetzer

--- UNGEWÖHNLICHES ---



Dice packt hier und da überraschende Szenen in den Spielverlauf, die Abwechslung bringen. Beispiel: Einmal geraten Sie in einen Schneesturm und müssen sich von Haus zu Haus kämpfen, wo Sie sich am Feuer aufwärmen, um nicht zu erfrieren. Der Clou: Sie sind ganz auf sich alleine gestellt.

- ＋ Toll inszenierte und innovative Szenen
- ＋ Passagen sind nicht zu lang oder zu häufig
- − Spielerisch nicht immer anspruchsvoll
- − Checkpoints teils schlecht gesetzt

--- FAHREN ---



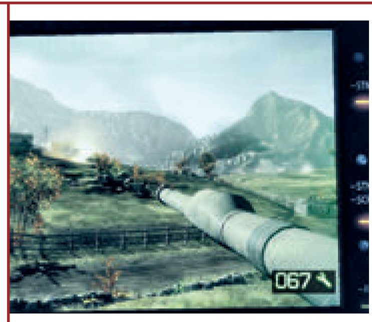
Gefahren werden

Solche Szenen gab es ja schon vor zehn und mehr Jahren. Sie sitzen in einem Fahrzeug, die KI holpert die geskriptete Strecke entlang und Sie ballern, was das Zeug hält. Klingt eigentlich recht unspannend. Aber: Dice hetzt in solchen Szenen massenweise Gegner auf Sie, überflutet Sie mit Explosionen und lässt Sie so die Wucht des angerichteten Schadens spüren. So macht es Spaß.



Selbst fahren

Wer **Battlefield** kennt, fragt sich sicher, warum man nicht selbst hinter dem Steuer sitzt. Und natürlich dürfen Sie auch selbst durch die Gegend heizen. Diese Passagen sind die mitreißendsten Szenen im gesamten Spiel. Wer bei einer Verfolgungsjagd auf vereister Strecke oder entlang einer Schlucht keine zittrigen Hände bekommt, dem ist nicht mehr zu helfen. Die Steuerung ist Dice-typisch wunderbar gelungen.



Panzer fahren

Ebenfalls bekannt aus den Mehrspieler-Titeln der Schweden: dickes Gerät fahren. In einer Mission steuern Sie deshalb einen Panzer und feuern, bis das Rohr glüht. Leider kommen solche Ausflüge in größeren Gefährten selten vor und Helikopter oder Flugzeuge, die Sie selbst fliegen dürfen, sucht man beispielsweise vergebens. So was erwartet Sie im Mehrspielerteil von **Bad Company 2**.

- ＋ Fahrzeug-Passagen sind bombastisch inszeniert.
- ＋ Fahrzeugsteuerung ist sehr gut gelungen.
- ＋ Die Strecken sind wunderbar geskriptet, sodass keine Langeweile aufkommt.
- ＋ Der Schwierigkeitsgrad ist ausgewogen, die Checkpoints sind fair gesetzt.
- − Die selbst zu fahrenden Passagen fallen teilweise zu hektisch aus.
- − In den Szenen, in denen Sie selbst fahren, müssen Sie sich auf die Feuerkraft der KI verlassen.
- − Große Vehikel beschränken sich auf den Panzer.

--- FLIEGEN ---



Schießen

Auch diese Szenen sind ein Relikt aus alten Spieletagen. Sie sitzen in einem Helikopter und ballern mit einem Geschütz auf Ihre Gegner. Was ebenfalls wieder wenig innovativ klingt, macht aufgrund des Zerstörungssystems einen Heidenspaß: immer auf explodierende Objekte zielen und dann zuschauen, wie Gebäude zusammenstürzen. Ach ja, Feinde gibt es auch.



Fernsteuern

Die **Call of Duty: Modern Warfare**-Reihe lässt grüßen. Sie steuern in einem Einsatz eine Drohne, mit der Sie Raketenangriffe auf feindliche Stellungen ordern. Diese Passage ist zwar vom Stil und der Steuerung her gut umgesetzt, lässt aber spielerisch jegliche Herausforderung vermissen. Nur das Zerstörungssystem befriedigt dabei den Trieb nach Verwüstung, ohne dieses wäre der Level langweilig.



Schießen lassen

Genauso unspannend wie das Fernsteuern von Waffen fällt auch das Markieren von feindlichen Stellungen aus, damit eine Bomberstaffel diese dem Erdboden gleichmacht. Zumindest feuern Ihre Gegner dabei hin und wieder auf Sie. Aber ganz ehrlich: Ist es überraschend, dass Levels in einem Shooter, in denen Sie nicht selbst schießen, sondern nur zuschauen, eher dröge sind?

- ＋ Das Zerstörungssystem kommt in diesen Levels am deutlichsten zum Einsatz.
- ＋ Die eher öden Levels kommen nur selten vor.
- − Drohnen steuern und Luftschläge befehlen sind eher langweilig umgesetzt.
- − Die Drohne wird von Gegnern nicht als Ziel erkannt, so fällt die Passage zu leicht aus.
- − Übertrieben viele explosive Fässer in Helikopter-Sequenzen



FAHRZEUGE | Sie sind im Spielverlauf nicht nur zu Fuß unterwegs, sondern nutzen auch etliche Vehikel.



GROSSER GEGNER | Es erwarten Sie einige Situationen, in denen Sie übermächtigen Feinden gegenüberstehen.

schuppen in Brand, um sich an den Feuerstellen zu wärmen. Ein ungewöhnlich ruhiger Moment im sonst eher explosionslastigen Spielverlauf. Oder aber Sie sitzen auf der Ladefläche eines LKWs und müssen Ihre Verfolger auf Distanz halten, bis am Ende ein Helikopter versucht, Sie mitsamt einem Tunnel zu zerlegen. Klar, solche Momente, in denen die KI wie auf Schienen durch den Level rast und Sie ballern, sind nicht innovationspreisverdächtig, aber Dice inszeniert diese Situationen bombastisch genug, dass Sie hinterher mit schwitzenden Händen dasitzen werden. Daneben gibt es aber auch Szenen, in denen Sie – **Battlefield**-typisch – selbst hinter das Steuer dürfen. Da fahren Sie mal Panzer und zerbomben ganze Dörfer oder Sie liefern sich mit einem Jeep eine hitzige Verfolgungsjagd auf einer vereisten Serpentinenstraße. Hektisch, laut, nervenaufreibend, aber bis ins Kleinste durchchoreografiert.

Wie bei der Konkurrenz Modern Warfare 2 basiert all der Bombast auf sehr gut aufeinander abgestimmten Skripts. Selten geschieht in **Bad Company 2** etwas zufällig; selbst wenn Sie den gesamten Level mit Granaten in eine Kraterlandschaft verwandeln, ändert sich das Drehbuch dadurch nicht. **Modern Warfare 2** erinnert jedoch streckenweise aufgrund seiner Begrenztheit eher an eine Geisterbahnfahrt. Sie kommen an einen bestimmten Punkt, ein Fenster geht auf, Pappkamerad schaut heraus, Sie feuern, Fenster schließt sich wieder, Sie fahren weiter. Dice hingegen schafft es, dass Ihre Gegner zwar durch das Skript bedingt auch immer an derselben Stelle erscheinen – was nur auffällt, wenn Sie einen Checkpoint mehrmals besuchen müssen –, aber dann nicht zu berechenbar agieren. Denn Ihre Widersacher suchen Deckung, schleudern Ihnen Granaten entgegen oder versuchen Sie auch mal zu umrunden. Nur in seltenen Fällen bleiben die Pixelbuben stehen und reagieren nicht auf Sie. Dazu kommt, dass Ihre drei Teamkameraden Sie tatkräftig unterstützen. Zwar bleiben wichtige Ziele, etwa ein feindlicher Panzer oder eine Geschützstellung, immer Ihnen überlassen. Doch Standardgegner nehmen Ihre Mitstreiter genauso effektiv aufs Korn wie Sie.

Ein zweiter wichtiger Faktor, mit dem Dice die alles steuernden Skripts vertuscht: Die Entwickler lassen Ihnen oft genug die Freiheit, sich selbst einen Weg durch den Level zu suchen. Natürlich ist und bleibt **Bad Company 2** ein lineares Spiel, sodass sich Ihr Weg durch die Karten wie ein Schlauch von einem Punkt zum anderen windet. Dieser fällt aber breit genug aus, dass Sie durchaus hier

DAS ZERSTÖRUNGSSYSTEM

Die Frostbite-Engine leistet in Bad Company 2 Großes in Sachen Zerstörbarkeit. Das sieht nicht nur beeindruckend aus, sondern hat auch spielerischen Nutzen:



EINSTURZGEFAHR | Solche Türme beherbergen sehr oft Scharfschützen. Um sich der Typen zu entledigen, reicht eine Rakete. Dann fällt das Ding physikalisch korrekt in sich zusammen.

In **Bad Company 2** zerreißt es jedes zerstörbare Objekt in tausend Fetzen, wenn Sie es möchten. Egal ob Sie Mauern perforieren, Häuser sprengen, Wachtürme zerlegen oder gar riesige Antennen so bombardieren, dass diese das Lager unter sich zermalmen – Ihrer Zerstörungsfantasie setzt Entwickler Dice keine Grenzen und inszeniert die Abrissorgie exzellent. Trümmer fliegen, Qualm und Staub rauben die Sicht und so weiter. Der spielerische Nutzen: Auch wenn sich Ihre Widersacher verschanzen, haben Sie die Möglichkeit, die Deckung der bösen Buben wegzunieten. Weniger schusssichere Objekte, etwa ein Holzzaun, bieten zudem nicht genug Schutz, sodass Sie einfach hindurchfeuern können. Einfach schön anzuschauen. Aber: Auch Sie müssen vorsichtig sein, wo Sie sich verstecken, denn Ihre Deckung verschwindet unter Beschuss schnell oder ein einstürzendes Haus begräbt Sie. Die Zerstörung der Umgebung macht die Kämpfe taktisch – das wollen wir ab sofort in allen Ego-Shootern!



ABRISS-SPEZIALIST | Dice bietet Ihnen innerhalb der Levels – egal ob im Einzel- oder Mehrspieler – viel Raum, mit dem Zerstörungssystem zu experimentieren. Keine Deckung gewährt in **Bad Company 2** absolute Sicherheit.

DER MEHRSPIELERMODUS

Genauso wichtig wie der Einzelspielerspaß ist in Bad Company 2 der Mehrspielerteil. Anhand der laufenden Beta schauten wir uns diesen genauer an.

Bad Company 2 umfasst insgesamt vier Spielmodi und acht Karten. Während die Beta-Version nur Rush umfasste, warten in der Vollversion folgende Spielmodi auf Sie:

■ Squad Deathmatch
In dieser Variation des klassischen Deathmatchs treten vier Squads à vier Spieler gegeneinander an.

■ Squad Rush
In Squad Rush treten zwei Squads, ebenso mit je vier Spielern, gegeneinander an und sollen bestimmte Punkte erobern und halten – eine Anlehnung an den **Battlefield**-Klassiker Conquest.

■ Rush
Ein typischer **Battlefield**-Spielmodus: Ein Team verteidigt bestimmte Punkte auf der Karte, ein anderes muss diese „einnehmen" – in diesem Falle dort Bomben aktivieren. Ist eine Runde vorüber, werden die Rollen getauscht.

■ Conquest
Der Spielmodus, der seit Urzeiten **Battlefield** kennzeichnet: Zwei Teams kämpfen um Kontrollpunkte auf der Karte.

Erfolgreiche Multiplayer-Spiele bieten heutzutage mehr als nur spannende Spielmodi. So auch **Bad Company 2**.

■ Rangsystem
Egal was Sie in den Matches anstellen, um Ihr Team voranzubringen, Sie bekommen dafür Erfahrungspunkte. Die addiert das Spiel am Ende jeder Runde und Sie steigen nach und nach im Rang, also dem Erfahrungslevel, auf. Allerdings ist dafür ein EA-Account zwingend erforderlich, auf dem Ihre Daten gespeichert werden.

■ Waffen und Belohnungen
Egal für welche der vier Klassen (Medic, Assault, Engineer, Recon) Sie sich entscheiden: Je länger Sie eine Waffe benutzen, desto mehr Erfahrungspunkte sammeln Sie in Ihrer Kategorie und schalten so nach und nach neue Schießprügel frei. Außerdem vergibt **Bad Company 2** Belohnungs-Pins (sozusagen Medaillen), wenn Sie etwa fünf Headshots in einer Runde schaffen oder Ähnliches. Diese bringen zusätzliche Erfahrungspunkte, sodass Sie schneller im Rang aufsteigen.



FRISCHE BALLERMÄNNER | Je öfter Sie bestimmte Ausrüstung verwenden, desto mehr Erfahrung sammeln Sie damit und schalten so neue Spielzeuge frei. Der Umfang ist enorm, Dice verspricht 46 Waffen, insgesamt 15.000 Möglichkeiten, die Ausrüstung zu kombinieren, und 13 Spezialisierungen für Ihren Charakter.

■ Fahrzeuge und Zerstörung
Wie für **Battlefield** üblich, stehen in den Levels Fahrzeuge herum, etwa Buggys, Panzer oder Helikopter. Diese dürfen Sie natürlich selbst steuern. Das Zerstörungssystem, das schon im Einzelspieler eine Menge Spaß macht, steht auch im Mehrspieler für Schabernack zur Verfügung, sodass Sie sich auch hier einer Deckung nie sicher sein sollten.

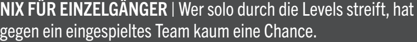
■ Hardcore-Modus
Geübte Spieler dürfen sich über diesen Modus freuen. Hier streichen die Entwickler unter anderem das Fadenkreuz sowie jegliche Bildschirmanzeigen (etwa Munitionsvorrat) und das Schadenssystem arbeitet weitaus realistischer. So sollen die Mehrspielerpartien deutlich härter ausfallen.

FAZIT

Der Mehrspielermodus ist – so zumindest der Ersteindruck aus der laufenden Beta-Phase – Dice genauso gut gelungen, wie man es von den Schweden gewohnt ist. Der Spielverlauf ist taktisch, auf den Karten befinden sich jede Menge Fahrzeuge, mit denen man durch die Gegend rumpeln kann, und die vielen Belohnungen und Verbesserungsmöglichkeiten für Ihren Charakter motivieren Sie, länger am Ball zu bleiben. Ein paar Kinderkrankheiten wie der umständlich zu benutzende Server-Browser wird Dice hoffentlich mithilfe der Beta-Phase noch ausräumen. Klarer Vorteil gegenüber **Modern Warfare 2**: Es gibt Dedicated Server!

PRO UND CONTRA

- ➕ Die Kartengröße ist darauf abgestimmt, dass man schnell am Ort des Geschehens ist.
- ➕ Motivierender Spielverlauf durch ständige Belohnungen
- ➕ Einfaches Squad-Management
- ➕ Klassischer Battlefield-Spielablauf mit etlichen Fahrzeugen, verschiedenen Klassen und so weiter
- ➖ Server-Browser in der Beta-Version umständlich und teilweise noch nicht sinnvoll einsetzbar (Beispiel: Filter- bzw. Sortierfunktion)
- ➖ Hochrangige Waffen teilweise etwas übermächtig gegen Neueinsteiger
- ➖ Helikoptersteuerung braucht wie in früheren **Battlefield**-Teilen Übung

NIX FÜR EINZELGÄNGER | Wer solo durch die Levels streift, hat gegen ein eingespieltes Team kaum eine Chance.



UNGEWÖHNLICH | Auf der Karte Port Valdez starten Sie als Angreifer in der Luft und segeln mit dem Fallschirm in den Level.



TOD AUS DER LUFT | Außer Panzern stehen Ihnen auch Helikopter zur Verfügung. Die steuern sich allerdings schwierig – wie aus anderen **Battlefield**-Spielen gewohnt.



ZUSAMMEN STARK | Wie für die **Battlefield**-Reihe üblich, nimmt Teamplay einen hohen Stellenwert ein. Deshalb sollte man die verschiedenen Charakterklassen in einem Squad kombinieren.



BLÖD | Nicht alle Schurken agieren schlau. Es kann passieren, dass die KI einfach nur im Level sitzt und nicht auf Sie reagiert.

NAHKAMPF | Dice spendiert Ihnen jede Menge Schießprügel. Sollte Ihnen doch die Munition ausgehen, nutzen Sie einfach Ihr Messer.

und da vom Idealweg abweichen können – gerade in den Fahrzeugmissionen. Wenn Sie dabei zu nah an den Rand des Einsatzgebietes kommen, läuft wie in den Mehrspielervarianten ein Timer ab, damit Sie in den Level zurückkehren.

Großen Anteil an der gelungenen Präsentation haben natürlich Grafik und Sound. Obwohl man der Dice-eigenen Frostbite Engine hier und da ansieht, dass sie schon paar Jährchen auf dem Buckel hat und die eine oder andere Textur bei genauerem Hinsehen negativ auffällt, sieht **Bad Company 2** insgesamt sehr gut aus. Gerade die Animationen hat Dice wunderbar hinbekommen. Egal ob die Figuren in Deckung hechten, geduckt schleichen oder ihre Waffe nachladen, alles wirkt überaus glaubwürdig und in keinem Moment hölzern oder albern. Was schon **Bad Company** auszeichnete, war der exzellente Sound. Und auch der Nachfolger schlägt hier in die gleiche Kerbe. Die Musikuntermalung hebt sich vom pathetischen Orchester-Sound eines typischen Kriegs-Shooters ab und erinnert eher an einen Abenteuerfilm à la **Indiana Jones**. Doch wirklich beeindruckend ist die Soundkulisse während der Kämpfe. Da brüllen Ihre Kameraden Befehle, Feindessichtungen oder andere Bemerkungen und man hört den Kollegen deutlich an, ob sie gerade Angst haben oder einen Witz machen möchten. Die Waffengeräusche lassen akustisch auf den ersten Schuss spüren, wie viel Wucht hinter den Schießprügeln steckt. Klemmen Sie sich hinter das Steuer eines Panzers, brummt der Bass, als ob so ein Stahlungetüm jeden Moment durch Ihre Zimmerwand brechen wollte. Dice schafft es hier tatsächlich, ein „Mittendrin statt nur dabei“-Gefühl zu erzeugen, das im Mehrspielerpart noch extremer ausfällt, da es dort so gut wie keine Waffenruhe gibt. Und auch sonst gibt es wenig Raum für Kritik, wenn man sich die technische Qualität von **Bad Company 2** ansieht. Wie angesprochen setzt die Intelligenz der Gegner in seltenen Fällen mal aus oder getötete Schurken bleiben mal im Boden hängen, was zu seltsamen Animationen führt. Beides kommt selten bis gar nicht vor und beeinträchtigt den Spielspaß nicht. Und auch, dass in einer Zwischensequenz mal der Ton eines gesprochenen Satzes fehlte, stört nicht weiter, denn sonst läuft das Spiel von Anfang bis Ende perfekt und Dice arbeitet ständig an Updates, die vor jedem Start des Spiels automatisch im Internet gesucht werden. Wer also noch immer sehnsüchtig auf **Battlefield 3** wartet oder einfach nur einen wunderbaren Ego-Shooter sucht, sollte sich **Bad Company 2** auf keinen Fall entgehen lassen. ❑



FILMREIF | Dank schön aufeinander abgestimmter Skripts erwarten Sie auch Szenen wie diese, in denen ein Kamerad Sie vor einem Überraschungsgegner rettet.

MEINE MEINUNG |

Sebastian Weber



„Toll inszeniert, humorvoll, aber kurz“

Seit ich den Vorgänger gespielt habe, freute ich mich auf **Bad Company 2**. Dice hat meine Erwartungen an das Spiel nicht enttäuscht. Die Action ist sehr gut abgestimmt, die Charaktere sind liebenswert verrückt, die Story nachvollziehbar und voller humorvoller Anspielungen. Einziger Wermutstropfen: Das Abenteuer der B-Company ist schnell vorbei, gerade für geübte Shooter-Spieler, die dank des gutmütigen Schwierigkeitsgrades ohne große Probleme zum Abspann gelangen. Immerhin hat Dice einen gewohnt guten Mehrspielerteil integriert, der mit all seinen Belohnungen lange Zeit dazu motiviert, am Ball zu bleiben.



1 **RÜCKBLICK** | Bevor Sie das Abenteuer der B-Company durchleben, zeigt Ihnen das Spiel einen Einsatz im Zweiten Weltkrieg, der die Grundlage für die Story von **Bad Company 2** bildet.



2 **MITREISSEND** | Sie verfolgen einen russischen LKW, selbst verfolgt von etlichen russischen Soldaten. Die Sequenz ist spielerisch simpel, aber tempo- und actionreich inszeniert.

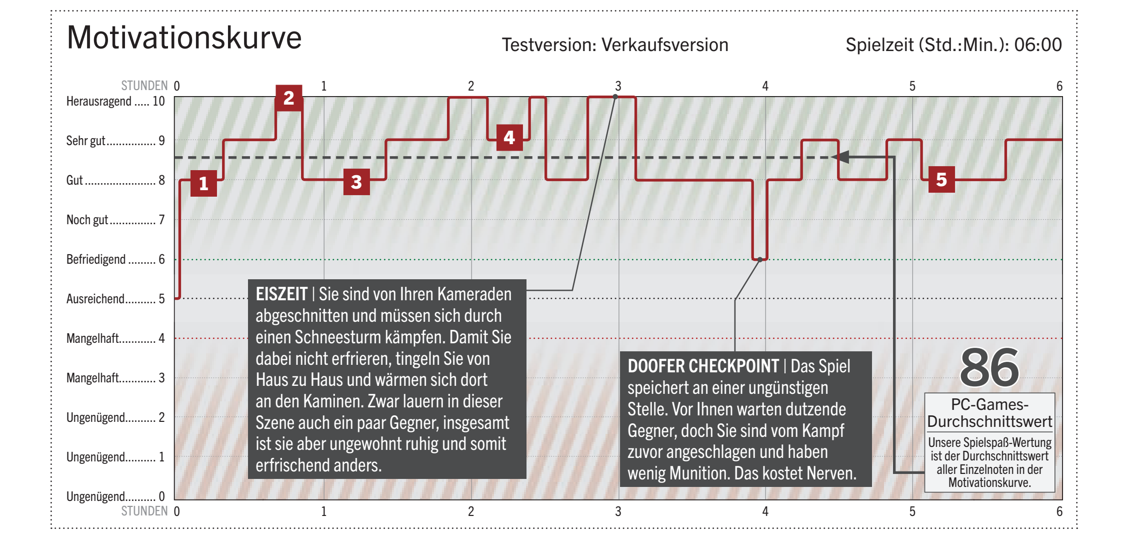


3 **TIMING-FRAGE** | Nachdem Sie einen Panzer erledigt haben – was schon herausfordernd genug wäre –, müssen Sie auch noch eine Geiselnahme beenden.



4 **PAUSENLOSES GEBALLER** | Sie fliegen mit Ihrem Helikopter über ein gegnerisches Lager und nehmen die fiesen Russen mit einer Gatling-Gun unter Feuer. Dank explosiver Fässer fliegen hier die Fetzen. Etwas übertrieben, aber durchaus spaßig, denn hier zeigt das Zerstörungssystem, was es kann.

5 **BOMBIGER LAUF** | Kurz vor Ende des Spiels bombardieren die Russen einen Straßenzug, den Sie mit der B-Company durchqueren. Zwar wirkt die Situation mit all den Trümmern und dem hämmernden Bass, der aus Ihren Boxen dröhnt, authentisch, doch kommt es hier extrem auf Timing an, sodass es einige Versuche braucht, bis man ans Ende und so in Sicherheit kommt. Etwas frustrierend.



DIE LIMITED EDITION

Parallel zur normalen Version von Bad Company 2 stellt EA auch eine Limited Edition in den Laden, die nicht mehr kostet, aber folgende Inhalte für den Mehrspielermodus bringt:

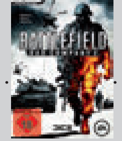
Vier freischaltbare Boni:

- Verbesserte Fahrzeugpanzerung
- Wechselfeuer für Fahrzeuge, was die Auswahl an Zielen erhöht, die ein Fahrzeug angreifen kann.
- Bewegungssensor für Fahrzeuge, sodass Sie Gegner in der Umgebung leichter erkennen
- Pistole mit Peilsensor, deren Geschosse sich an Fahrzeuge heften, sodass die Raketenwerfer der eigenen Mitspieler diese leichter anvisieren können

Außerdem bekommen Sie mit der Limited Edition zwei zusätzliche Waffen aus **Battlefield 1943**, nämlich die M1A1-Maschinenpistole und die M1911-Pistole.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Ca. € 45,-
4. März 2010



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Dice
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Online-Aktivierung, nach der es nicht mehr nötig ist, die DVD im Laufwerk zu haben. Wer das Spiel nicht aktivieren will, muss die DVD hingegen im Laufwerk lassen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Sehr gelungene Animationen und auch sonst stimmige Inszenierung, vor allem der Zerstörung. Hier und da fallen aber einige hässliche Texturen negativ auf.
Sound: Exzellente Musikuntermalung und Vertonung, die Waffen- und Fahrzeuggeräusche wirken bei entsprechendem Boxensystem enorm authentisch.
Steuerung: Shootertypische Kombination von Maus und Tastatur, allerdings merkt man dem Spielverlauf die parallele Konsolenentwicklung an.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Spielmodi siehe Kasten „Der Mehrspielermodus"
Zahl der Spieler: 2 bis 32

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E6300/Athlon 64 X2 5000+, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870, 1 GB RAM (Windows XP)/2 GB RAM (Windows Vista/7)
Empfehlenswert: Core 2 Duo E8600/Phenom II X4 940 BE, Geforce GTX 260/Radeon HD 4890, 2 GB RAM (Windows XP)/4 GB RAM (Windows Vista/7)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Bad Company 2 verzichtet auf übertriebene Gewaltdarstellung. Ein dezenter Bluteffekt zeigt Treffer an. Das Spiel ist komplett ungeschnitten.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Bis auf seltene KI-Aussetzer und Clipping-Fehler sowie eine Zwischensequenz, in der die Vertonung einer Dialogzeile fehlte, lief **Bad Company 2** problemlos.

PRO UND CONTRA

- ➕ Liebenswürdig schrullige Charaktere und toller Humor
- ➕ Zerstörungssystem lädt zum Experimentieren ein
- ➕ Hervorragender Sound
- ➕ Tolle Inszenierung mit wenigen Leerlaufphasen
- ➖ Kurze Einzelspielerkampagne
- ➖ Für geübte Spieler zu einfacher Schwierigkeitsgrad

EINZELSPIELER-TESTURTEIL





SCHWESTER! | Die Big Sister ist so ziemlich die ärgste Bedrohung, die Ihnen in Rapture begegnet.

KNIPSER | Erwischen Sie Ihre Gegner mit der Filmkamera, winken bei erfolgreichem Abschuss Boni.

AUF DVD
• Video zum Spiel

TESTABRECHNUNG

Nicht immer können wir unter den Umständen testen, die wir gerne hätten …

Wir geben uns stets alle Mühe, einem Spiel so viel Testzeit einzuräumen, wie es verdient – trudelt ein Titel allerdings viel zu spät ein, müssen wir uns gelegentlich anderweitig behelfen. Das bedeutet im Falle von **Bioshock 2**: Wir haben für den Test etwa 15 Stunden in die fertige Xbox-360-Fassung und fünf Stunden in die PlayStation-3-Version investiert. Für die Screenshots mussten wir uns mit knapp vier Stunden an der PC-Fassung begnügen – allerdings opferten wir kurz vor Redaktionsschluss noch einmal vier Stunden, um uns den Mehrspielerteil anzuschauen. Weil uns für die Bebilderung dieses Artikels also vergleichsweise wenig Zeit zur Verfügung stand, finden Sie vereinzelte (gekennzeichnete) Bilder aus einer der Konsolenvarianten.

Bioshock 2

Von: Jürgen Krauß

Rückkehr nach Rapture: Traumreise oder enttäuschender Trip?

Müssten wir **Bioshock 2** mit einem Wort beschreiben, so wäre das „verwirrend". Keine allzu große Überraschung, immerhin erwartet jeder Fan des Vorgängers eine Geschichte, die eben nicht auf den ersten Blick all ihre Feinheiten offenbart und die eben nicht strikt geradeaus läuft – und genau das bietet die heiß erwartete Fortsetzung auch. Alles gut also? Fast, aber fangen wir doch mal am Anfang an: Seit **Bioshock** sind im gescheiterten Unterwasser-Utopia Rapture zehn Jahre vergangen. Zehn Jahre, in denen die Stadt weiter verrottete, die Splicer zusehends mutierten und die Führungsriege einmal komplett wechselte. Kein großes Wunder, schließlich haben wir ja annähernd alle Verantwortlichen im Laufe von Teil 1 aus dem Weg geräumt. Es ist also ein neuer Sheriff in der Stadt: Sophie Lamb. Und Sie, der erste aller Big Daddys, geraten schon im Laufe des Intro-Videos mit der guten Dame aneinander. Dass Ihr monströser Taucherhelmträger am Ende ebendieses Einleitungsfilmchens das Zeitliche segnet, nur um sich Sekunden später unter Ihrer Führung auf die Suche nach Töchterchen Eleanor zu machen, braucht Sie nicht weiter zu wundern – das ist einer der verwirrenden Umstände, die sich am Ende des Spiels relativ logisch auflösen.

Lamb wird Ihnen sogleich als böse verkauft, immerhin scheint sie Ihren Sprössling entführt zu haben – die beiden zu finden, ist also erst einmal das erklärte Ziel. Sinclair hingegen, ein Industrieller, dessen Namen aufmerksame **Bioshock 1**-Spieler vielleicht schon einmal gehört haben, scheint einer der Guten zu sein und steht Ihnen per Funk mit Ratschlägen und Wegweisern zur Seite. Die Handlung schlittert also knapp an den ungeklärten Umständen vorbei, die aus Teil 1 noch übrig geblieben sind, mischt jede Menge neue Mysterien hinzu und lässt uns am Ende mit einem unbefriedigend großen Sack voller Fragezeichen sitzen. Immerhin aber erfahren wir zwischen den Zeilen etwas mehr über die Little Sisters – Hinweise auf Andrew

DIE SAMMLER-EDITION

Wer sich nicht mit dem billigen **Bioshock 2**-Standardpaket abspeisen lassen will, greift zur mit rund 81 Euro mehr als doppelt so teuren Sammler-Edition. Der Inhalt kann sich jedenfalls sehen lassen: Eine schicke Schmetterling-Box mit drei Postern, einem Artbook und dem Soundtrack auf CD ist ja schon ganz nett, aber zudem eine 12"-Vinyl-Schallplatte mit der Musik zum Spiel? Nicht schlecht! Zwar dürfte sich die Zahl der funktionsfähigen Vinylscheiben-Abspielgeräte aka Plattenspieler in den Haushalten unserer Leser in Grenzen halten, aber es ist ja auch viel wichtiger, dass die Scheibe im Regal cool aussieht. Ach ja: Das Spiel ist natürlich auch mit dabei …



VOLL RETRO | In dieser Packung steckt Vinyl. Als Vinyl modern war, hieß Twix noch Raider.

AKTIVIERUNG UND KOPIERSCHUTZ

Zwischen Ihnen und einem entspannten Ausflug nach Rapture stehen mal wieder der Aktivierungszwang und Games for Windows Live. Folglich benötigen Sie für die Installation von **Bioshock 2** eine bestehende Internetverbindung, sodass Sie einen der fünf verfügbaren Aktivierungsvorgänge erfolgreich abschließen können. Während dieses Vorgangs prüft SecuRom im Hintergrund einmalig die Echtheit der DVD. Ein gültiges Games-for-Windows-Live-Konto ist zwar zum Spielen nicht zwingend erforderlich, stellt aber sicher, dass Sie Ihren Ausflug auch abspeichern können und Errungenschaften (Achievements) dauerhaft mit Ihrem Profil verbunden werden. Es genügt, bei dem Microsoft-Dienst angemeldet zu sein, eine Internetverbindung wird zum Spielen nicht benötigt – es sei denn, Sie sind im Mehrspielerteil unterwegs.

AKTIVIERUNG INKLUSIVE | Während der Installation telefoniert das Spiel nach Hause.



BRUTAL | Der Brute Splicer ist ein wandelnder Muskelberg, der gerne mit Ihnen auf Tuchfühlung geht.



KLARER FALL | Dank Cyclonetraps und verschiedener Fallenmunitionsarten sind auch Big Daddys keine allzu schweren Gegner.

Ryan und die Geschichte der Stadt müssen wir uns hingegen mühsam selbst zusammenklauben.

Handwerklich ist die Story einwandfrei, inhaltlich kann jeder davon halten, was er will – wer auf verworrene und leicht mysteriöse Geschichten steht, kann damit sicher mehr anfangen als jemand, der eher flaches Action-Kino bevorzugt. Ganz offensichtlich stimmt's aber beim Tempo nicht ganz: Während die Erzählgeschwindigkeit die meiste Zeit zwischen „Tröpfeln" und „leichtem Rinnsal" schwankt, nimmt das Spiel am Ende fast schon zu viel Fahrt auf. Da passieren plötzlich massenhaft Dinge annähernd gleichzeitig, sodass wir vor lauter „Ahh!", „Ohhh!" und (vor allem) „WTF?" mit dem Zuschauen kaum mehr hinterherkommen. Natürlich verraten wir Ihnen hier keine Details, aber die letzten zwei bis drei Spielstunden sprudeln vor kreativ und interessant inszenierten Ereignissen, worüber der Mangel an ebensolchen im restlichen Spiel beinahe in Vergessenheit gerät.

Auch stehen wieder die obligatorischen Moralentscheidungen auf dem Programm: Little Sisters ausbeuten oder befreien? Held oder Fiesling? Messias oder Mistkerl? Wenn Sie den Guten mimen, erhalten Sie weniger Adam, dafür aber kleine Belohnungen. Geben Sie sich aber der dunklen Seite hin, klingelt es nur so in der Adam-Kasse und schlussendlich flackert eine alternative Endsequenz über den Bildschirm. Das lief in Teil 1 ähnlich ab – schade, vom von den Entwicklern angekündigten „Grau" ist wenig zu sehen, es läuft letztendlich doch nur auf „Schwarz" oder „Weiß" hinaus.

Auch die Spielmechanik ist im Grunde gleich geblieben: Spieler gegen Splicer – in Ego-Perspektive und mit Waffen und Plasmiden. Der Ego-Shooter-Kern ist immer noch etwas behäbiger als die Genrekonkurrenz, aber das stört überhaupt nicht. Im Gegenteil, betrachten wir lediglich den Shooter-Aspekt, so hat sich **Bioshock** sogar gehörig weiterentwickelt: mehr Waffen, mehr Munitionsarten, (aufwertbare) Plasmide und Waffen gleichzeitig, unterschiedlichere Gegner, verschiedene Schadensboni und, und, und – so viel Fortschritt hätten wir dem Spiel vorab gar nicht zugetraut! Was aber stört, ist die stete Gesundheits-, Geld- und Munitionsknappheit, die es erforderlich macht, die eigentlich sehr sehenswerten Levels vorzugsweise mit Blick gen Boden zu durchstreifen – immer auf der Suche nach Kugeln, etwas Essbarem oder Kleingeld.

Im Prinzip könnten wir das Spiel auch komplett im Nahkampf bestreiten – die Wiederbelebungskammern machen's möglich. Die schon in **Bioshock 1** eher umstrittenen Einrichtungen haben wieder ihren Weg ins Spiel und ein Stück weit sogar in die Handlung gefunden. Wer nicht weiß, wovon wir hier reden: Sollten Sie virtuell sterben, zieht das kein „Game over" nach sich; stattdessen landen Sie in einer der Wiederbelebungskammern und das Spiel läuft einfach weiter. Ihre Gesundheit ist teilweise wiederhergestellt und Gegner haben sich ein klitzekleines bisschen regeneriert – verschossene Kugeln hingegen bleiben verschossen. Auch in Teil 2 führen die (optional abschalt-

SPEER? SPITZE! | Die Raketenmunition des Speergewehrs wirbelt Gegner herum und steckt sie in Brand.

baren) Kammern dazu, dass wir unvorsichtig und übermütig agieren, andauernd sterben und doch am Ende das Gefühl haben, dass das Spiel es uns insgesamt viel zu leicht gemacht hat. Aber so schafft sich **Bioshock** eine ganz eigene Spieldynamik, zu der auch kleine Rollenspielanleihen gehören. So werten Sie unterwegs sowohl Waffen als auch Plasmide auf – für Schießeisen genügt es, eine der im Spiel verstreuten „Power to the People"-Stationen aufzusuchen, Plasmide hingegen brauchen neben der eigenen Aufwertstation Adam. Und unser Held braucht dieses Adam in rauen Mengen – man könnte fast sagen, unser Big Daddy ist ein Opfer der Beschaffungskriminalität: Um an die Droge zu gelangen, muss er nicht nur seinesgleichen erlegen, Little Sisters entführen, Leichen berauben und Splicer abwehren, sondern letzten Endes auch die kleinen Drogensammlerinnen entweder in einen dunklen Luftschacht werfen – das nennt sich dann „befreien" – oder sie „ausbeuten" …

Bioshock 2 lässt uns nach dem Abspann mit gemischten Gefühlen zurück – und das nicht nur des abgedrehten Endes wegen. Im Grunde bietet es superbe Shooter-Unterhaltung mit ganz eigenem Tempo und Spielgefühl sowie eine abgefahrene Story in einer nicht minder abgefahrenen Umgebung. Andererseits kennen wir Rapture schon zu viel gut, die Story wirkt über weite Strecken etwas banal und konstruiert und der Grusel, den wir uns nach Teil 1 auch für die Fortsetzung erhofft hatten, bleibt fast vollends aus. Selbst die zu Beginn noch furchterregenden und fordernden Big Sisters verlieren immer mehr an Reiz und Schrecken.

Entwickler 2k Marin verbessert so viele konzeptionelle Kleinigkeiten, dass es für große Änderungen scheinbar nicht mehr gereicht hat. Meeresspaziergänge, kombinierbare Plasmide, überarbeitetes Ha-



SO SCHAUT'S AUS | Nicht nur eine höhere Polygonzahl und schärfere Texturen lassen **Bioshock 2** um Längen besser aussehen als seinen Vorgänger. Vor allem die aufgebohrten Gesichtsanimationen der Little Sisters sind klasse. Auch die Bewegungsabläufe der Figuren im Spiel sehen deutlich natürlicher und stimmiger aus als in Teil 1. Die PC-Fassung wirkt insgesamt grafisch runder als die Konsolenpendants.

KREISLAUF DES LEBENS

So ein Pflegekind bedeutet jede Menge Arbeit. Sollten Sie sich also wirklich um jede Little Sister kümmern wollen, werden Sie sehr viel Zeit mit den folgenden Tätigkeiten verbringen.

▶ **1. LITTLE SISTER SCHNAPPEN** | Wer Adam will, muss sich Little Sisters greifen – vorher aber gilt es, deren Beschützer aus dem Weg zu schaffen. Eine vergleichsweise leichte Übung.



▼ **4. BIG SISTER VERDRESCHEN** | Wer sich zu viele Little Sisters krallt, bekommt es schnell mal mit einer Big Sister zu tun. Die versteht keinen Spaß, was ihre kleinen Schwesterchen betrifft, und macht Ihnen gewaltig die Hölle heiß.

▲ **2. ADAM ERNTEN** | Kaum hat sich das Gör an seinen neuen Papa gewöhnt, zeigt es Ihnen auch schon, wo's langgeht – nämlich zur nächsten Adam-Quelle. Während die kleine Drogensammlerin sich mit ihrem Nadelinstrument an den Toten vergeht, ist es Ihre Aufgabe, die bei solchen Gelegenheiten stets in Scharen anrückenden Splicer abzuhalten.

◀ **3. LITTLE SISTER ABLIEFERN** | Nach zwei Ernten dürfen Sie Ihren Schützling befreien. Ausbeuten könnten Sie das Gör auch schon vorher (das erspart zwar viel Stress, gibt aber weniger Adam).

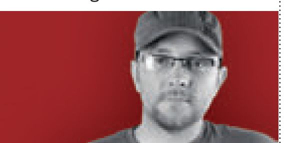
cken – das alles passt perfekt in die Spielwelt, sorgt aber nicht für ein ähnliches „Wow!" wie damals der Vorgänger. Wer **Bioshock 1** nicht kennt, mag vielleicht vom Schauplatz angetan sein, dafür hat er aber keine allzu große Chance, die Zusammenhänge, Hintergründe und Motive der Charaktere zu verstehen – ein Problem, mit dem wohl die meisten Fortsetzungen zu kämpfen haben.

Technisch gibt es keinen Grund zur Klage, die Grafik lässt das marode Unterwasserstädtchen Rapture angenehm dreckig und verkommen über den Bildschirm flackern und auch wenn hier und da mal eine Textur etwas unscharf rüberkommt, schneiden sowohl die Konsolen- als auch die noch einen Tick hübschere PC-Fassung locker noch mit einem „Sehr gut" ab. Auch die Beschallung gibt keinen Anlass für Beschwerden – sogar die deutschen Sprecher machen ihren Job richtig gut und die stimmungsvolle Hintergrundmusik sorgt ein weiteres Mal für Atmosphäre.

Auch wenn Sie in diesem Artikel einen für die Wertung unangemessen hohen Meckeranteil vorfinden, haben Sie es hier keinesfalls mit einem schlechten, unausgereiften oder verbuggten Spiel zu tun. 2k Marin hat seine Hausaufgaben gemacht und wieder ein fantastisches Gesamtkunstwerk geschaffen – nur ist dies eben nicht mehr ganz so fantastisch wie sein Vorgänger. ❑

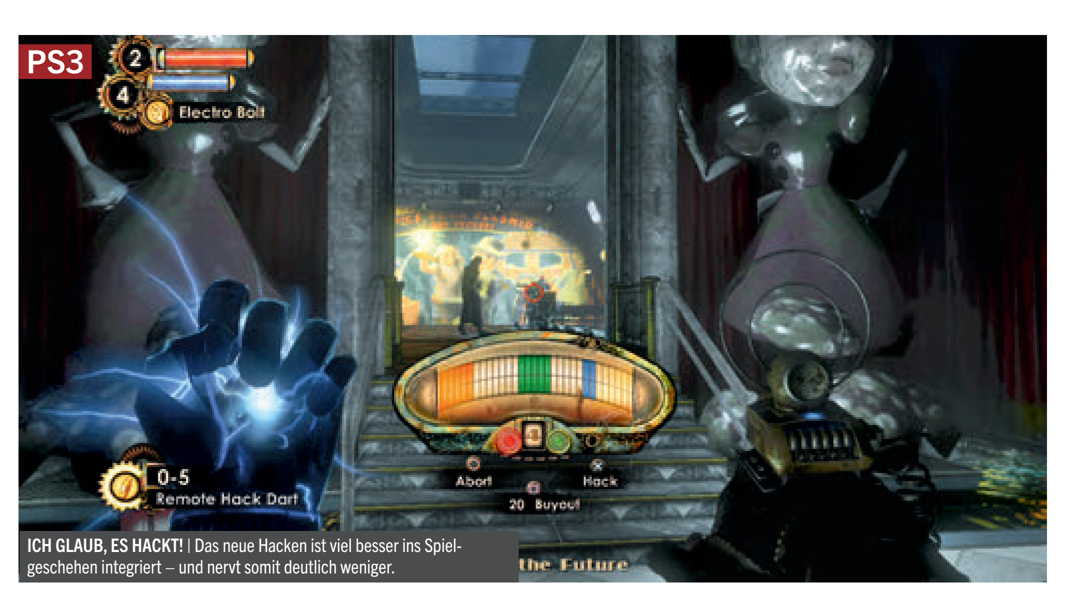
MEINE MEINUNG |

Jürgen Krauß



„Nicht so toll wie Teil 1, aber immer noch toll!"

Bioshock 2 muss sich nur an einem messen lassen: seinem Vorgänger. Große Fußstapfen, aber **Bioshock 2** schlägt sich wacker – sehr wacker sogar, wenn auch nicht „Hey, das ist ja noch besser als Teil 1!"-wacker. Dafür überzeugt mich die Story zu wenig – sie ist einfach zu weit von Teil 1 entfernt, zu sehr dazugedichtet und zu unausgewogen im Erzähltempo. Dafür hat sich die Serie aus Sicht eines Ego-Shooter-Fans ordentlich weiterentwickelt, auch wenn die Gegner-KI noch immer zu wünschen übrig lässt. Nach dem ausgiebigen Konsum vieler Vorschau- und Testversionen auf unterschiedlichsten Plattformen kristallisiert sich für mich außerdem eine Eigenheit der PC-Variante heraus: Sie ist besser. Das mag merkwürdig klingen, wo doch alle Fassungen eigentlich identisch sind, jedoch lebt eine Serie wie **Bioshock** von Atmosphäre, Stimmung und Grafik. Und da der PC nun mal die technisch aufwendigste Grafik aller Plattformen ermöglicht, wundert es letzten Endes wenig, dass die PC-Version eindeutig die beste ist.



ICH GLAUB, ES HACKT! | Das neue Hacken ist viel besser ins Spielgeschehen integriert – und nervt somit deutlich weniger.

EIN BLICK IN DEN MEHRSPIELERTEIL

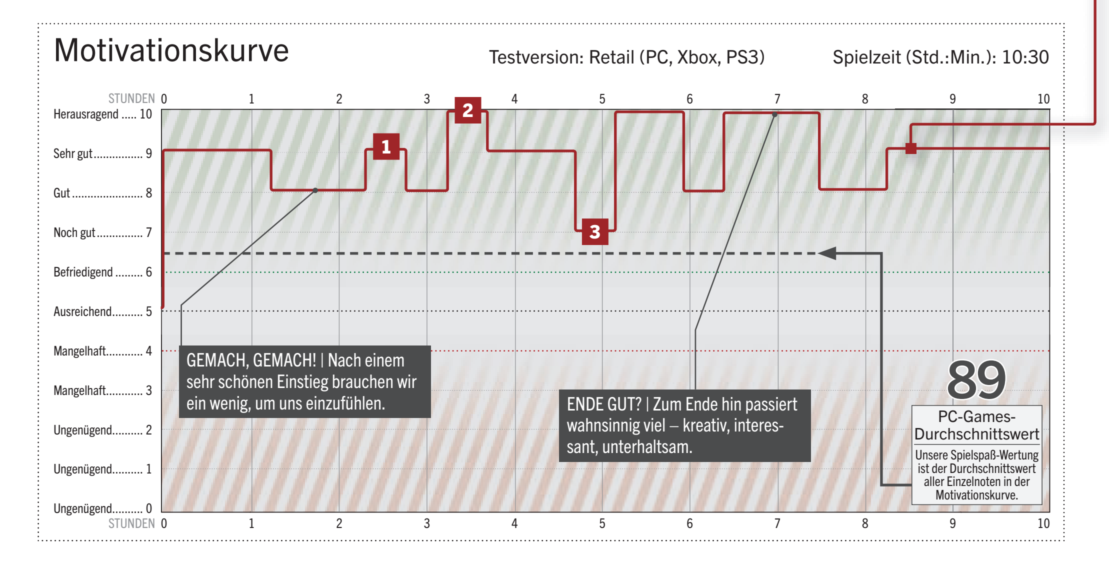
Für einen ernsthaften Mehrspielertest reichte die Zeit nicht – unser Ersteindruck fällt aber äußerst positiv aus!

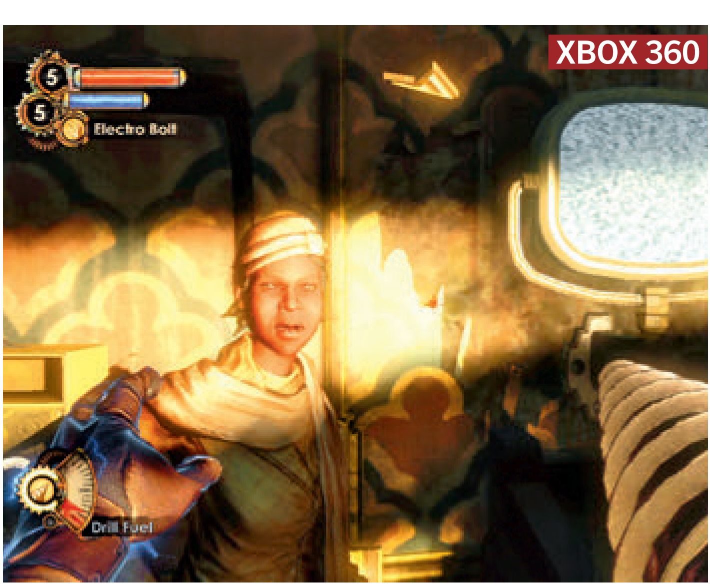
Fein, was das externe Entwicklerstudio Digital Extremes da gezaubert hat: Bei der Vorlage muss ja zumindest optisch schon mal ein gutes Produkt herauskommen, dass der Mehrspielerteil von **Bioshock 2** aber auch spielerisch dermaßen überzeugt, hatte vorher niemand so richtig erwartet.

Plasmide, Waffen, Setting – es gibt einige Gründe, den Mehrspielerausflug nach Rapture gut zu finden. Kern des Ganzen ist aber das toll funktionierende, weil super motivierende Freischaltsystem, das den zuletzt bei **Modern Warfare 2** massenweise aufgetretenen „Nur noch ein Level!"-Suchteffekt hervorruft. Sauber gemacht!



WEHRLOS | Wer die Little Sister mit sich herumschleppt, darf sich nur mit Plasmiden verteidigen.

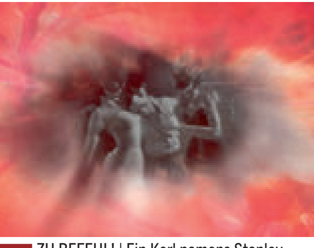




1 TREFFER | Anders als im Vorgänger treffen wir in **Bioshock 2** regelmäßig auf andere Menschen, also Nicht-Splicer. Die Mission, in der Sie Grace (im Bild) begegnen, ist ganz nett, allerdings erscheint uns deren Rolle im Rapture-Gefüge etwas konstruiert. Und (Vorsicht, Spoiler!): Bei einigen wenigen solcher Treffen dürfen Sie entscheiden, ob Ihr Gegenüber das Tête-à-tête überleben soll oder nicht.

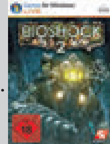


2 WIE DER VATER … | Ein gruseliger Untergrundkult um einen ebenso gruseligen Vater Wales treibt sein Unwesen. Mysteriös, unheimlich … wundervoll!



3 ZU BEFEHL! | Ein Kerl namens Stanley scheucht uns umher – es winken zwar Storyfetzen als Belohnung, dafür wiederholen sich die Aufgaben sehr schnell.

BIOSHOCK 2



Ca. € 40,-
9. Februar 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: 2k Marin/Digital Extremes
Publisher: Take 2
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: SecuRom, fünf Online-Aktivierungen (siehe auch Kasten „Aktivierung und Kopierschutz")

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Bis auf wenige unsaubere Texturen einwandfrei, passend, stimmig, atmosphärisch … kurzum: top!
Sound: Auch hier gilt: nahezu einwandfrei. Super Musikuntermalung, gute deutsche Synchronisation.
Steuerung: Verhältnismäßig komplex, erfordert also etwas Eingewöhnungszeit. Dann aber tadellos.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Sieben Spielmodi, zehn Spieler – mehr dazu im nebenstehenden Kasten.
Zahl der Spieler: 2 bis 10

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon 64 3800+ o. Pentium 4 3,0 GHz, 2 GB RAM, Geforce 7800 GT o. Ati X1900, 11 GB HD, WinXP/Vista/7, Internetverbindung
Empfehlenswert: Athlon 64 X2 5200+ o. Core 2 Duo E6420, 3 GB RAM, Geforce 8800 GT o. Radeon HD4830, 11 GB HD, WinXP/Vista/7,Internetverbindung

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Die teils drastische Erzählweise, die Brutalität in Spiel sowie Zwischensequenzen und Waffen wie das Speergewehr rechtfertigen USK-Einstufung.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten sowohl die PC- als auch die Xbox-360- und die PlayStation-3-Fassung. Näheres dazu entnehmen Sie bitte dem Kasten am Anfang des Artikels.

PRO UND CONTRA

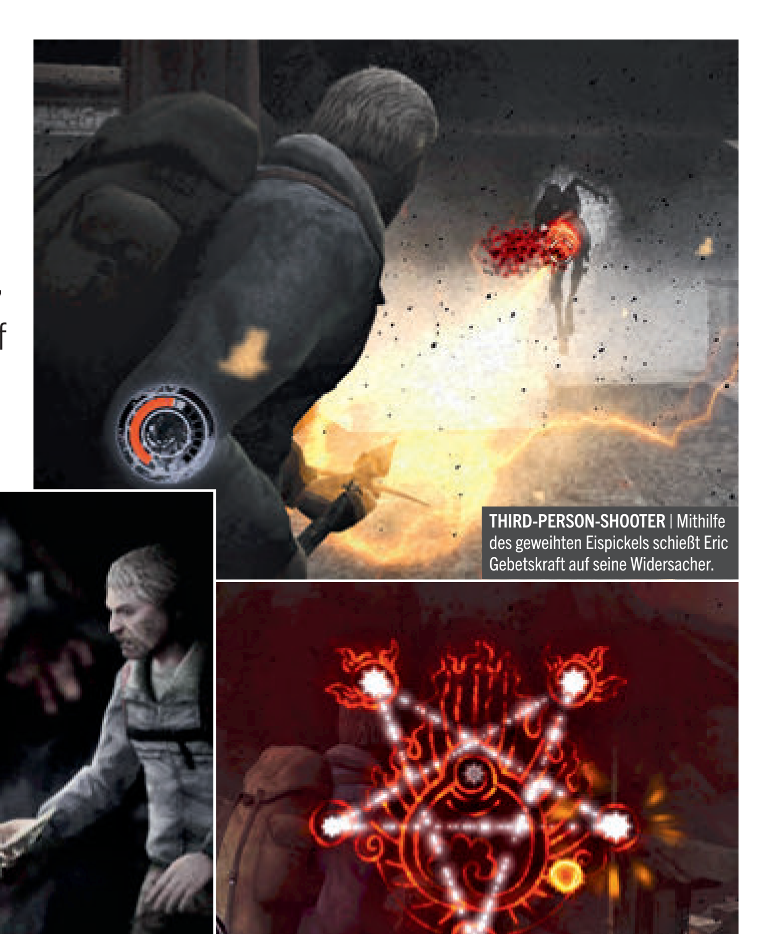
- ➕ Solider Shooter mit illustren Gegnern
- ➕ Abgefahrene Spielwelt
- ➕ Noch immer mysteriöses Setting
- ➕ Hacken integriert sich gut ins Spiel und nervt nicht mehr so schnell.
- ➕ Ein leiser Anflug von Rollenspiel
- ➕ Motivierende und spaßfördernde Waffen- und Plasmid-Upgrades
- ➕ Tolles Grafik- und Sounderlebnis
- ➖ Weniger Spannung, Grusel, Story und Atmosphäre als im Vorgänger
- ➖ Ein bisschen „imbalanced" – z. B. trotz Munitionsknappheit tendenziell zu leichte Kämpfe

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **89**

Von: Christoph Schuster

Verschollen im Himalaya: Wo Reinhold Messner auf Silent Hill trifft, beginnt der Kampf ums Überleben.



THIRD-PERSON-SHOOTER | Mithilfe des geweihten Eispickels schießt Eric Gebetskraft auf seine Widersacher.

tzt bekämpfen Geist, dummer Mann. Kämpfen und sterben!

MALERISCH | Solche stilisierten Tuschezeichnungen treiben die etwas konfuse Handlung voran.

SYMBOLISCH | Um Gegnern den Gnadenstoß zu verpassen, müssen Sie Symbole mit der Maus nachzeichnen – das wird schnell öde.

Cursed Mountain

Wer sich näher mit dem ungewöhnlichen Survival-Horror-Titel **Cursed Mountain** befasst, ahnt nichts Gutes: Das Spiel erschien im Sommer auf Nintendos Wii und fuhr dort nur durchschnittliche Kritiken ein, das verantwortliche Studio wurde mittlerweile geschlossen. Schade, denn die Ausgangslage klingt tatsächlich vielversprechend: Sie steuern den erfahrenen Bergsteiger Eric Simmons, der in einem verlassenen Sherpa-Dorf im Himalaya nach seinem Bruder sucht. Selbiger hatte geplant, den heiligen Berg Chomolonzo zu besteigen, um dort ein Artefakt zu bergen, und ist seitdem verschollen. Die Autoren würzen diese banale Geschichte mit einer gehörigen Portion Mystik und liefern dabei gute Arbeit ab. Trotz konfuser Zwischensequenzen kommt tatsächlich Spannung auf. Zudem verspricht das ungewöhnlich Himalaya-Setting eine unfassbar dichte und magische Atmosphäre. Doch an diesem Punkt angelangt, gerät **Cursed Mountain** gehörig ins Straucheln: Bereits auf der Wii zählte die Grafik nicht gerade zur Crème de la Crème, doch auf dem PC grenzt sie an eine Frechheit! Das Teil erinnert an die alte Quake-Engine 3 – und die feiert aktuell zehnjähriges Bestehen! Doch damit nicht genug: Das streng lineare Gameplay bietet kaum Höhepunkte und die Levels strotzen regelrecht vor Detailarmut. Obendrein zieht amateurhaftes Skripting im Zusammenspiel mit mies gewählten Kamerawinkeln geschätzte 90 Prozent der Schockmomente ins Belanglose oder gar Lächerliche. Falls Sie die Mischung aus eisigen Temperaturen und Mystik interessiert, greifen Sie lieber zum Geheimtipp **Cryostasis**. Alle anderen Horrorfans warten hingegen auf ein Remake zu **Silent Hill**. An dieses große Vorbild reicht **Cursed Mountain** nämlich zu keiner Sekunde heran. ❑

MEINE MEINUNG |

Christoph Schuster

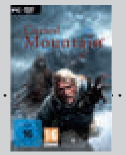


„Cursed Mountain bereitet mir Schmerzen."

Böse Zungen mögen nun behaupten, besagter Schmerz läge an der miserablen Qualität des Titels. Falsch gedacht! Wäre **Cursed Mountain** einfach nur großer Mist, dann könnte ich diesen Test ganz emotionslos abschließen. So allerdings sehe ich an jeder Ecke im Spiel die Möglichkeiten, verspüre ständig das große Potenzial, das in diesem unverbrauchten und mystischen Setting verborgen läge. Die dichte Atmosphäre versucht beispielsweise fast schon verzweifelt aufzukommen, nur um wiederholt von der miserablen Technik und stümperhaften Umsetzung rigoros niedergerungen zu werden. Solche verschwendeten Chancen nagen an mir!

CURSED MOUNTAIN

Ca. € 30,-
5. Februar 2010



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Sproing
Publisher: Deep Silver
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Nicht bekannt

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Unglaublich – wie kann man so etwas 2010 in die Läden stellen? Extrem veraltet, eintönig, hässlich und arm an jeglichen Details.
Sound: Nette mystische Klänge, knarzendes Holz und brauchbare Sprecher sorgen für Atmosphäre.
Steuerung: Hakelige Kollisionsabfrage, ansonsten größtenteils in Ordnung

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

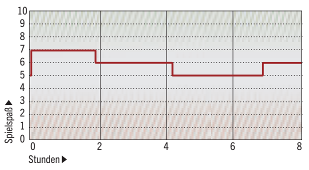
Minimum: 2,6 GHz CPU; 1 GB RAM; 8 GB HDD; Windows XP/Vista/7

JUGENDEIGNUNG

USK: ab 16 Jahren
Geister, wandelnde Tote, herumliegende Leichen und ein blutiges Opfer-Ritual sorgen für Gruselstimmung, dazu kommen verstörende Visionen – nichts für schreckhafte Naturen. Insgesamt aber sehr harmlos für ein Survival-Horror-Spiel.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 07:00



Eines muss man **Cursed Mountain** zugute halten: Bugfrei ist es! Während der kompletten Spielzeit hatten wir keine Abstürze, eine stabile Bildrate und keine merklichen Bugs.

PRO UND CONTRA

- ➕ Frisches und unverbrauchtes Setting im Himalaya
- ➕ Halbwegs stimmige Sound-Kulisse
- ➕ Ein paar nette Ideen, …
- ➖ … die leider meist nur halbgar umgesetzt wurden
- ➖ Unfassbar schlechte Grafik
- ➖ Extreme Detail-Armut
- ➖ Mangelnde Abwechslung
- ➖ Nur eine Handvoll Gegnertypen
- ➖ Konfuse Handlung ohne wirklichen roten Faden
- ➖ Amateurhafte Zwischensequenzen
- ➖ Kein freies Speichern, Speicherpunkte teils weit auseinander
- ➖ Steife, fast schon lächerliche Animationen und Bewegungen
- ➖ Ungenaue Kollisionsabfrage

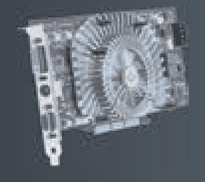
EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **57**

ALTERNATE™

HARDWARE ▪ SOFTWARE ▪ ENTERTAINMENT

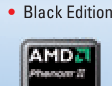





AMD Phenom II X2 555 Black Edition

Dual-Core-Prozessor

- Sockel-AM3-Prozessor • „Callisto" 45 nm
- 2x 3.200 MHz Kerntakt
- 1 MB Level-2-Cache
- 6 MB Level-3-Cache
- inkl. CPU-Kühler
- Black Edition





96,90

Asus DRW-24B1ST



Multiformat-DVD-Brenner

- Schreiben: 24x DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 12x DVD±R DL, 12x DVD-RAM, 48x CD-R, 32x CD-RW
- Lesen: 16x DVD, 12x DVD-RAM, 48x CD
- „E-Green"-Funktion • SATA 1,5GB/s

34,99



Hitachi Deskstar E7K1000

500-GB-Desktop-Festplatte

- „HDE721050SLA330" • 500 GB Speicherkapazität
- 32 MB Cache • 8,5 ms Zugriffszeit • 7.200 U/Minute
- geeignet für den 24-Stunden-Dauerbetrieb
- Energy Star 4.0
- 3,5"-Bauform
- SATA 3Gb/s

63,90



HITACHI
Inspire the Next

MSI H57M-ED65

msi

Sockel-1156-Mainboard

- Intel® H57 Express Chip • 4x DDR3-RAM
- 7x SATA 3Gb/s RAID, eSATA • HD-Sound • Gigabit-LAN
- 2x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe x1 • 4x USB 2.0, FireWire
- µATX-Bauform



137,90

GeIL DIMM 8 GB DDR3-Quad-Kit

8-GB-Arbeitsspeicher

- „GB38GB1333C9QC" Black Dragon
- DIMM DDR3-1.333 (PC3-10666)
- Timing: 9-9-9-24 • Kit: 4x 2 GB





179,90

Club 3D Theatron Agrippa 7.1

PCI-Soundkarte

- C-Media CMI8770 Soundchip
- 4x Line-Out, 1x Line-In, Digital-Out (optisch/koaxial), SPDIF-I/O, Midi-Interface
- EAX v2.0, Dolby Digital, DTS ES, A3D, OpenAL
- PCI



55,90



Club 3D CGNX-G9824G Green-Edition

Bei dieser „Green-Edition" ist die Versorgungsspannung abgesenkte und die Taktfrequenzen niedrigeren als bei der Standardversion der 9800 GT. Dadurch wird der Stromverbrauch um bis zu 40% gesenkt. Die Karte benötigt daher keinen extra Stromanschluss.

- Nvidia GeForce 9800 GT Grafikchip • 550 MHz Chiptakt
- 1 GB DDR3-RAM (256 Bit) • 1.400 MHz Speichertakt
- DirectX 10 und OpenGL 3.2 • SLI-Support
- 2x DVI-I (HDCP, 2x Dual-Link), S-Video
- PCIe 2.0 x16

79,90



Club 3D
G R A P H I C S

Lian Li PC-P50B

PC-Gehäuse

- Einbauschächte extern: 9x 5,25"
- Lüfter: 2x 140 mm, 2x 120 mm
- Front: 2x USB, 2x Audio-I/O
- Material: 1,5-mm-Aluminium
- Seitenteil mit Window-Kit
- ATX-Bauform

169,90




LIAN LI

Eizo S2232WH-GY

TFT-Monitor

- 55,8 cm (22") Bilddiagonale • 1.680x1.050 Pixel (16:10)
- Helligkeit: 350 cd/m² • Kontrastverhältnis: 1.200:1
- Reaktionszeit: 6 ms (grau zu grau)
- höhenverstellbar
- Pivotfunktion
- DVI-D (HDCP), Audio, USB, VGA

55,8 cm

379,–





Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



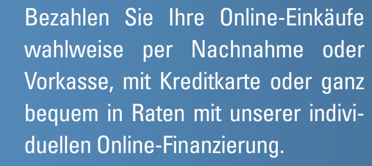
Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.



Von: Felix Schütz

Originell und schön, aber auch verfrüht und unfertig: Das Online-Rollenspiel bestätigt unsere Befürchtungen.



EINSATZ | In Bodenmissionen wird der Spieler von vier NPC-Offizieren begleitet. Sein ganzes Team darf man umfangreich ausrüsten und weiterentwickeln – ein schönes Feature, das gut zur Lizenz passt.



Star Trek Online

Ein hartnäckiges Klischee begleitet die Veröffentlichung vieler Online-Rollenspiele: Meist seien sie zum Release unfertig, von Serverproblemen geplagt und auf viele Patches angewiesen. Dies mag man als Verunglimpfung eines ganzen Genres auffassen, doch im Fall von **Star Trek Online** entspricht das Vorurteil leider der Wahrheit. Viele Erstkäufer und **Star Trek**-Fans schien das allerdings nicht zu stören, sie griffen gleich zum Release des lizenzstarken **Star Trek Online** zu. Doch wie viele Käufer nach Ablauf der Gratis-Spielzeit noch bereit sind, künftig ihre monatlichen Abo-Gebühren zu zahlen, muss sich erst noch zeigen.

Star Trek Online unterscheidet sich von klassischen MMOs. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Raumschiff-Captains, wahlweise aufseiten der Föderation oder der Klingonen. Letztere erhalten jedoch kaum PvE-Quests, sondern sind hauptsächlich auf Spieler-gegen-Spieler-Gefechte (PvP) beschränkt, weshalb sie sich allenfalls als Zweitcharakter eignen. Vorrangig spielt man daher als Föderationsmitglied. Der grundlegende Ablauf: Der Spieler fliegt mit seinem Raumschiff – man lenkt es aus der Verfolgeransicht – über eine Sternenkarte. Darauf findet man Planeten, Raumstationen, Frachtschiffe in Not und dergleichen. Per Funkspruch gibt's dazu passende Missionen, für deren Erfüllung man Erfahrungspunkte, Zahlungsmittel und Ausrüstungsgegenstände erhält. Nun steuert man auf der Karte also das Zielgebiet an, es folgt eine Ladezeit – und man landet in einem instanzierten Missionsgebiet. Das heißt: in einem kleinen „Level", in dem sich nur der Spieler und noch eine Handvoll Mitstreiter aufhalten können. Eine offene Welt wie in **World of Warcraft** gibt's nicht in **Star Trek Online**, das gesamte Spiel ist von vielen Ladebildschirmen durchsetzt. Dadurch entsteht nur schwerlich der Eindruck eines lebendigen Universums. Instanzen böten den Leveldesignern von Cryptic zwar generell viel Freiraum,



LIZENZ-BONUS | Fans von **Star Trek** freuen sich über einige nett gemachte Hauptmissionen; hier folgen wir einem Klingonen durch ein Zeitreiseportal, um die Enterprise in der Vergangenheit zu retten.



KRAWALL | Die taktischen Raumkämpfe zählen zu den Highlights des Spiels. Obwohl nicht sonderlich anspruchsvoll, geht das Geballer doch gut von der Hand und sieht meistens auch sehr schön aus.



GENERISCH | Zu oft muss man mit seinem Schiff einfach nur Objekte wie diese Satelliten abscannen.

PUNCH | Nahkämpfer schlägt man mit Hieben zurück – das verleiht den Bodenkämpfen Tempo.

UNFERTIG – EIN MMO ALS BAUSTELLE

Obwohl Cryptic während der Beta-Phase des Spiels zig Verbesserungen vorgenommen hat, ist das Spiel seit Release mit Mängeln behaftet. Unser Eindruck bei Redaktionsschluss (09.02.2010):

Instabile Server und Lags
Vor allem am Abend – vermutlich sobald sich die amerikanischen Spieler einloggen – weist das Spiel störende Lags und lange Ladezeiten zwischen Instanzen auf. Zudem hatten wir manchmal Probleme beim Einloggen, dann kamen wir gar nicht erst ins Spiel.

Häufige Serverwartungen
Zwischen 11 Uhr vormittags und 1 Uhr mittags wartet Cryptic (derzeit täglich) die Server. Dies geschieht zwar in bester Absicht, doch das Zeitfenster ist europäischen Spielern gegenüber unfair angesetzt. EU-Server gibt es nämlich nicht.

Falsche, unvollständige Übersetzung
Viele Bildschirmtexte (vor allem Questbeschreibungen) sind nur teilweise und oft unzureichend übersetzt. Das Kauderwelsch stößt deutsche Spieler vor den Kopf – besser, Sie stellen das Spiel im Launcher gleich ganz auf Englisch.

Fehlerhafte Quests
Vor allem in Erkundungsmissionen stießen wir auf einige Quests, die sich nicht beenden ließen. Mal wurde ein Skript nicht ausgelöst, mal fand sich ein gesuchtes Objekt nicht. Als besonders nervig empfanden wir eine Mission, in der drei gesuchte Kisten zum Teil in Geröll steckten und daher kaum auffindbar waren.

Auch hier muss Cryptic nachbessern
Questlog und Sternenkarte sind unübersichtlich, Tooltips könnten generell hilfreicher sein. Vor allem stört uns aber der Talentbaum mit seinen ungenauen Beschreibungen. Oft ist nicht ersichtlich, welches Talent man für welchen Effekt steigern sollte. Unbedingt nachbessern!

Fazit: Aufgrund der Serverprobleme hatten wir nicht genügend Spielzeit für eine finale Wertung. Bis diese Mängel behoben sind, raten wir von einem Kauf ab.

um coole und überraschende Missionen zu gestalten – doch ebendieses Potenzial wird nicht genutzt.

Die Quests sind zwar nicht sonderlich vielseitig, dafür aber zahlreich. Unter anderem kann man sich mit großen Raumschlachten, Suchaufträgen und Erkundungsmissionen die Zeit vertreiben. Am schönsten sind aber die seltenen Einsätze, die kleine Geschichten wie in einer typischen **Star Trek**-Episode erzählen – etwa wenn man nach einer Zeitreise die originale U.S.S. Enterprise verteidigt, danach einen der Angreifer kampfunfähig macht und sich anschließend mit einer Entermannschaft an Bord beamt, um den klingonischen Captain außer Gefecht zu setzen. In solchen Momenten freuen sich **Star Trek**-Fans über die gelungen umgesetzte Lizenz, auch wenn die meisten Aufträge mit überraschenden Ereignissen geizen und generell eher auf Kämpfe setzen.

Den Großteil des Spiels verbringt man aber ohnehin mit schlichten Standardeinsätzen. So fliegt man etwa mit seinem Schiff durch ein Asteroidenfeld, in dem man nur ein paar Objekte scannen muss, zwischendurch warten vielleicht mal ein paar Gegner. Sture Quests wie diese erlebt man häufig in **Star Trek Online**, auch in Bodenmissionen: Hier erledigt man mit seinem fünfköpfigen Team – vier der Mitglieder sind entweder Mitspieler oder vom Computer gesteuerte NPCs – ähnlich eintönige Ziele wie bei den Standardaufgaben im All. Scannen, kämpfen, suchen, scannen, kämpfen – stets das gleiche Schema. Gerade zu Fuß wirken die effektreichen Phaser-Gefechte dabei noch etwas unausgegoren: Meist genügt es, stur den Feinden entgegenzumarschieren und mit der Kanone draufzuhalten – taktische Finessen wie etwa gezielt die Flanke des Feindes anzugreifen oder Kommandos für das eigene KI-Team zu geben, werden kaum benötigt. Der geringe Anspruch ist auch dem schwachen Balancing geschuldet – mal wird man von Gegnern regelrecht überrannt, mal sind die Feindesgruppen absolut chancenlos. Und wer doch mal stirbt, den kümmert's nicht: In **Star Trek Online** hat das virtuelle Ableben keinerlei Konsequenz.

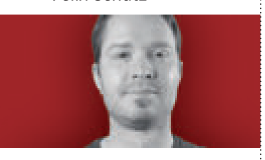
Wesentlich cooler sind die Raumkämpfe, die man in völliger Bewegungsfreiheit bestreitet. So manövriert man die Gegner aus, aktiviert im richtigen Moment Phaserkanonen und Protonen-Torpedowerfer, achtet auf die Stärke der eigenen Schutzschilde und leitet notfalls kostbare Energiereserven auf Waffen, Antriebe oder Abwehr um. Auch das ist nicht sonderlich anspruchsvoll, macht aber – anders als die Bodenmissionen – auch auf Dauer Spaß und geht dank der gelungenen Steuerung gut von der Hand.

Ist ein Auftrag geschafft, erhält der Spieler Erfahrungspunkte – es gilt, insgesamt 50 Levelstufen zu erreichen – und oft auch nützliche Items. Von Letzteren gibt es reichlich in **Star Trek Online**, das motiviert zum Weiterspielen und Experimentieren. Allerdings fällt die Entwicklung des eigenen Helden unnötig kompliziert aus: Das Angebot an Talenten, die Verteilung von Steigerungspunkten, der Ausbau spezieller Klassenfähigkeiten – diese Dinge verpackt **Star Trek Online** in ein hässliches Menü, dem es an Aussagekraft mangelt. Der Effekt: Man steigert seinen Charakter lange Zeit ohne klares Ziel vor Augen, was schade ist – in den schmucklosen Listen verstecken sich nämlich jede Menge coole, interessante Spezialfähigkeiten. Die drei Grundklassen des Spiels – Techniker, Taktiker und Wissenschaftler – können unter anderem lernen, Geschütztürme zu errichten, Granaten zu werfen, Schilde aufzuladen, Sperrfeuer zu geben und noch vieles mehr. Auch das KI-gesteuerte Offiziersteam darf der Spieler detailreich ausstatten und entwickeln. Ein cooles Feature, das prima zur Lizenz passt und Solo-Spielern, die sich nicht gerne mit anderen Leuten zusammentun, zusätzliche Beschäftigung bietet.

Schnell vermisst man allerdings ein ordentliches Crafting-System: Der Spieler sammelt an willkürlich verteilten Anomalien eine Vielzahl von Rohstoffen ein, die bei einem NPC gegen neue, meist unspannende Items eingetauscht werden. Wie an so vielen Punkten wird Cryptic also auch hier noch kräftig nachbessern müssen, um die Spieler auf längere Sicht zu unterhalten. ❑

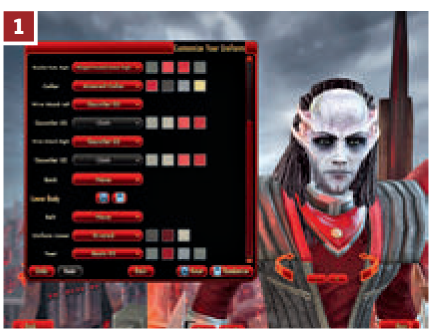
MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



„Ich würde mit dem Kauf noch etwas warten."

Überlastete Server, einige fehlerhafte Quests und die unfertige Übersetzung – dies allein sind bereits Gründe, weshalb ich das Spiel noch nicht empfehlen kann. Es ist aber gut möglich, dass Cryptic diese Mängel beseitigt. Anders sieht es bei den eintönigen Missionen und der wirren Charakterentwicklung aus: Damit müssen die Spieler zumindest vorerst leben – hoffentlich liefert Cryptic hier schnell neue, kostenlose (!) Updates nach. Denn im Grunde hat der lockere Mix aus Erkundung, Raumkämpfen und Bodenmissionen noch viel Potenzial für eine erfolgreiche Zukunft.



◀ **BAUKASTEN** | Zu Beginn bastelt man sich in einem vielseitigen Editor seinen Helden – wer mag, kreiert eine komplett neue Rasse. Super umgesetzt!

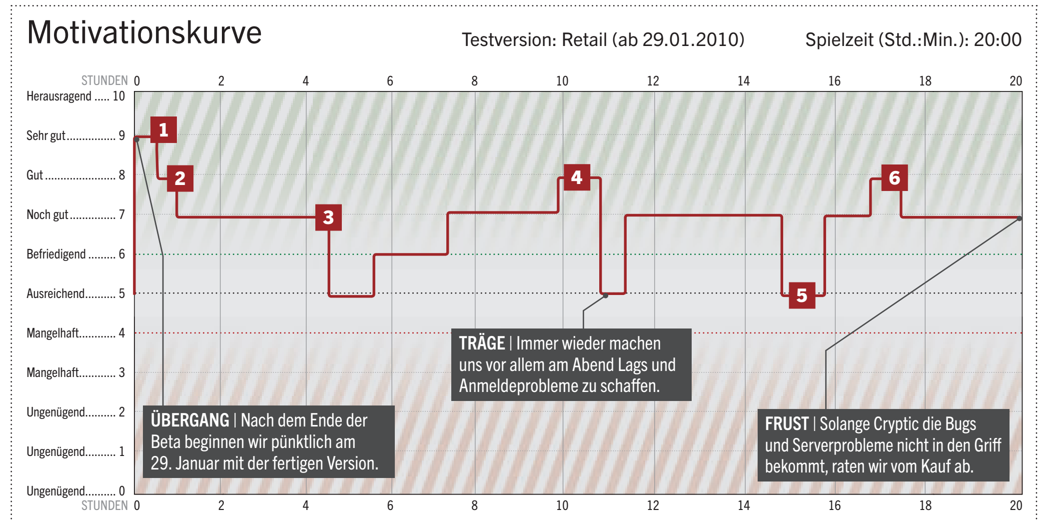
▶ **LEHRSTUNDE** | Im Tutorial – vertont von Spock-Darsteller Zachario Quinto – lernt man die Grundlagen der Steuerung und wehrt einen Borg-Angriff ab. Nett!





PLANUNG | Auf der Sternenkarte wählen wir unsere Ziele; zunächst versuchen wir uns an Standardaufträgen.

HIGHLIGHT | In den Fleet Actions stürzen wir uns gemeinsam mit bis zu 20 Spielern in groß angelegte PvE-Raumschlachten. Es kracht und explodiert auf allen Seiten – nicht gerade taktisch, aber schön!



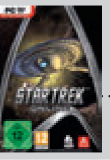


ÜBEL | Ein Bodeneinsatz bei Nacht. Überall Gestein. Wir sollen dunkelgraue (!) Kisten finden, die wegen eines Bugs obendrein im Geröll stecken. Nervig!



AUFSTIEG | Wir erreichen Level 11 und steigen einen Rang zum Lieutenant Commander 1 auf. Cool: Als Belohnung gibt's ein neues Schiff!

STAR TREK ONLINE



Ca. € 45,- (+ Gebühren)
2. Februar 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Cryptic Studios
Publisher: Namco Bandai
Sprache: Mehrsprachig, u. a. Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel verlangt eine permanente Internetverbindung und eine kostenpflichtige Mitgliedschaft.
Gebühren: Die Preise pro Abonnement:
1 Monat: € 13,-
3 Monate: € 36,-
6 Monate: € 66,-
Gametime-Card (60 Tage): € 26,-

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Meist scharfe Texturen, tolle Effekte, detailreiche Figuren – schön!
Sound: Guter Soundtrack, der sich aber zu oft wiederholt. Mit wenigen Ausnahmen (u. a. Leonard Nimoy als Mr. Spock) keine Sprachausgabe.
Steuerung: Das Interface ist solide, könnte aber besser sein: Sternenkarte, Talentbaum, Questlog – hier vermisst man Komfort und Übersicht.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Die Levelgrenze liegt bei 50 (5 Ränge mit je 10 Stufen). Im Endgame-Bereich gibt's außer PvP nicht viel zu tun, Cryptic patcht aber bereits Highlevel-Missionen nach.
Zahl der Spieler: Unbegrenzt. Aufgrund der instanzierten Welt trifft man aber höchstens ca. 50 Spieler pro Gebiet.

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Star Trek-typisch ist das Spiel frei von expliziter Gewalt oder Erotik.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Drei Redakteure spielten **Star Trek Online** ausgiebig in der Beta, danach nochmals etwa 20 Stunden in der finalen Version. Da das Spiel ab Release mit Serverproblemen zu kämpfen hatte, genügt unsere Spielzeit noch nicht für eine finale Wertung, die liefern wir auf pcgames.de nach. Eine Wertungstendenz erkennen Sie an der Motivationskurve links.

PRO UND CONTRA

- ➕ Schön umgesetzte Lizenz
- ➕ Fantastischer Charakter-Editor
- ➕ KI-Offiziere als innovative Spielidee
- ➕ Nette, taktische Raumkämpfe
- ➕ Schöne Musik und gute Grafik
- ➖ Langweilige, eintönige Missionen
- ➖ Wirkt an vielen Stellen unfertig
- ➖ Spannungsarme Bodenkämpfe
- ➖ Noch einige Serverprobleme
- ➖ Chaotische Charakterentwicklung
- ➖ Klingonen lieblos umgesetzt
- ➖ Zu viele und zu lange Ladezeiten
- ➖ Uninteressantes Crafting-System

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG**



Tuning: Star Trek Online

Von: Frank Stöwer

Nur mit leistungsstarker Hardware dringen Sie in die unendlichen Weiten des Weltraums vor.

Im Vergleich mit anderen Vertretern der Online-Rollenspiel-Zunft stellt **Star Trek Online** hohe Hardware-Anforderungen. Während die Kämpfe am Boden Ihren Prozessor fordern, verlangen die Raumschlachten bei allen Details inklusive optischer Aufwertung durch Kantenglättung nach einer potenten Grafikkarte.

Laut Entwickler Cryptic ist die Engine des Spiels für zwei Prozessorkerne optimiert. Trotzdem bringen drei oder vier Kerne einen Leistungsvorteil: Der C2Q Q6600 ist bis zu 26 Prozent schneller als sein Zweikern-Pendant, der C2D E6600. Für die höchste Detailstufe bei Bodenkämpfen ist der E6600 nicht schnell genug. Unsere Empfehlung: der Core i5-750 (160 Euro) oder der Phenom II X4955 BE (140 Euro).

Wer mit maximaler Detailstufe in 1.680 x 1.050 samt 4x FSAA spielen möchte, sollte mindestens eine Geforce GTX 260 besitzen, für eine niedrigere Auflösung ohne FSAA verfügt bereits eine Geforce 8800/9800 GT, GT240 oder HD 3870 über ausreichend Leistung. Ebenfalls notwendig: 4 GB Arbeitsspeicher, egal ob mit Windows XP oder Vista/7 als Betriebssystem. ❑



KANTENGLÄTTUNG | Besitzer einer flotten Grafikkarte sollten sich bei Weltraumschlachten mindestens 4x AA gönnen, da Raumschiffe vor dem schwarzen Himmel sonst flimmern oder Details verschwinden.

Prozessoren – hohe Anforderungen bei Außenmissionen

STO-Beta 0.20100105b.1, maximale Details, 1.680 x 1.050, kein FSAA/AF

BESSER ▶ | Fps (BED. 30; FLÜSSIG SPIELBAR 40)

Prozessor	Weltraum	Boden
Phenom II X4 955 BE (4 Kerne, 3.200 MHz)	70 (+89 %)	37 (+164 %)
Core i5-750 (4 Kerne, 2.670 MHz)	70 (+89 %)	37 (+164 %)
Phenom II X3 720 BE (3 Kerne, 2.800 MHz)	65 (+76 %)	34 (+143 %)
Phenom II X2 550 BE (2 Kerne, 3.100 MHz)	64 (+73 %)	28 (+100 %)
Core 2 Quad Q6600 (4 Kerne, 2.400 MHz)	61 (+65 %)	34 (+143 %)
Core 2 Duo E6600 (2 Kerne, 2.400 MHz)	50 (+35 %)	27 (+93 %)
Pentium Dual-Core E2220 (2 Kerne, 2.400 MHz)	47 (+27 %)	22 (+57 %)
Athlon 64 X2 3800+ (2 Kerne, 2.000 MHz)	37 (Basis)	14 (Basis)

Minimum-Fps | Weltraum | Boden

System: Geforce GTX 260, 4 Gigabyte DDR3-1333 (7-7-7-21, 2T)/DDR2-1066 (5-5-5-18, 2T)/ DDR2-800 (4-4-4-12, 2T – nur bei 3800+); Windows 7 x64, Geforce 195.62.
Bemerkungen: Bei unserem Benchmark auf dem Boden (Kampf gegen Borg-Drohnen) sind die Anforderungen an den Prozessor sehr hoch. Unser Spartipp ist der Phenom II X3 720 BE.

TIPP 1: BELEUCHTUNG MINIMIEREN





Schwächelt Ihre Grafikkarte, sollten Sie die Beleuchtungsqualität minimieren. Dadurch wird die Beleuchtung der gesamten Spielwelt schlichter und Normal-Maps (Strukturen) und Schatten verschwinden. Im Gegenzug gewinnt eine Geforce 8800/9800 GT durch diese Tuning-Maßnahme bis zu 50 Prozent.

TIPP 2: SCHATTENQUALITÄT VERRINGERN





Ohne Schatten wirkt die Spielwelt unglaubwürdig. Daher empfehlen wir, auch auf leistungsschwächeren Rechnern zumindest die Stufe „Low" anstelle von „Off" einzustellen. Anders als bei der Minimaloptik haben die Figuren dann einen Kreis als Schatten. Außerdem steigt so auch die Performance.



EPISCH | Experimentelle Einheiten wie dieser King-Kriptor-Mech stellen die Spitze der Nahrungskette dar und vernichten beinahe alles in ihrem Weg. Glauben Sie uns, mit so einem Teil hat man eine Menge Freude!

Supreme Commander 2

Von: Christoph Schuster

Einheiten aus dem nächsten Jahrtausend, Gameplay aus dem letzten – der optimale Mix?

Oldschool ist in! Adventures erleben ein Revival, seit sie auf alte Tugenden und zwei Dimensionen setzen, Rollenspieler schwelgen mit **Dragon Age** und **Drakensang** in Traditionen und die höchste Wertung 2009 fuhr **Street Fighter 4** ein, das seinem 1991er-Urahn gleicht. Nun reitet auch ein Strategie-Spiel auf dieser Retro-Welle.

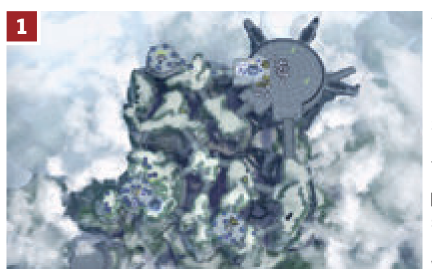
Dazu warfen die Entwickler von **Supreme Commander 2** zuerst das komplexe Wirtschaftssystem des Vorgängers über Bord. In Teil 2 benötigen Sie lediglich zwei Ressourcen, Energie und Masse. Wenn Sie nun eine Konstruktion in Auftrag geben, verabschieden sich die Kosten direkt von Ihrem Konto. Durch Forschungsstationen und das Ausschalten von Gegnern erhalten Sie zudem Talentpunkte, die Sie gegen neue Technologien eintauschen. Diese erhöhen die Stärke und Effizienz bestimmter Truppen oder schalten neue Bauoptionen frei.

Auch auf diesem Gebiet gibt sich **SupCom 2** betont traditionell: Sie errichten Produktionsstätten für Luft-, See- und Landeinheiten, installieren Verteidigungsanlagen und bauen schließlich Spezialeinrichtungen wie Teleporter, Mega-Laser oder Atombomben – hat da gerade jemand **Command & Conquer** gesagt?

In einem Punkt unterscheidet sich **Supreme Commander** jedoch von der Konkurrenz: den Massen. Anfangs rollt noch der übliche Kleinkram ins Feld: Panzer, Bomber, U-Boote, Flaks usw. Wo klassische Genre-Vertreter allerdings ein Einheitenlimit von oftmals 50 bis 100 Mann setzen, da fängt der Spaß hier erst richtig an: Zu Hunderten wuseln Truppen über den Schirm. Aus diesem Grund verfügt der Titel aus dem Hause Gas Powered Games auch über die potenteste Zoom-Funktion in seinem Genre. Flüssig bewegt sich die Kamera von einer Beinahe-Schulterperspektive bis zur Strategie-Ansicht, welche die komplette Karte zeigt.

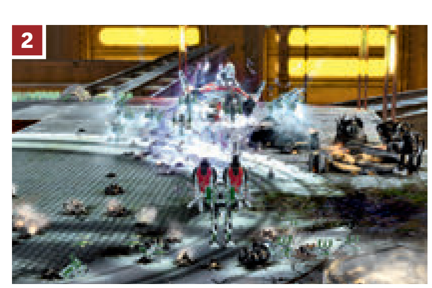
Trotz dieses Features verschluckt sich **Supreme Commander 2** aber letzten Endes an diesen Massen. Die Kontrolle fällt zu fummelig aus, das Spielgefühl schwankt zwischen General und Babysitter. Zudem machen diese Ausmaße den taktischen Anspruch zunichte. Meist bauten wir schlicht 100 Stück von jeder Waffengattung und warfen diese in die feindliche Basis. Taktik geht anders!

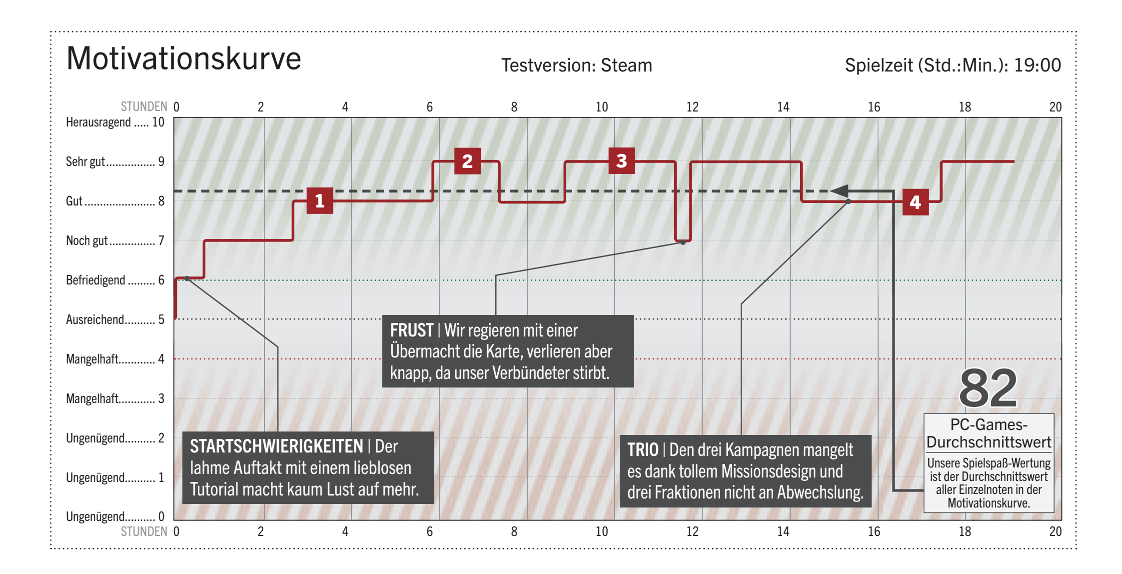
Das Tutorial erleichtert die Sache auch nicht gerade: Bei der lahmen Präsentation schliefen uns beinahe die Füße ein und wichtige



◀ ÜBERSICHT | In der niedrigsten Zoom-Stufe überblicken Sie die ganze Karte, Einheiten erscheinen lediglich noch als Symbole. Klasse! Dennoch ist die Steuerung kleiner Trupps zu fummelig.

▶ GIGANT | Sobald Sie selbst solche gigantischen Kolosse befehligen, gewinnt das Spiel ungemein.







LUFTIG | Abwechslungsreiche Levels wie diese Stadt über den Wolken überzeugten uns.

BOOM! | Getötete Commander gehen in einer vernichtenden Nuklear-Explosion auf.

Funktionen wie Gruppierungen in der Strategieansicht oder das vorzeitige Einsetzen von Prototypen wurden nicht behandelt. So vergeht einem alsbald die Lust.

Warum unter diesem Test letztlich dennoch eine sehr gute Wertung prangt? Ganz einfach: Wer sich durch die ersten Missionen beißt, wird danach belohnt. Die Handlung zieht an, gewinnt an Tempo und Spannung. Die Aufträge werden abwechslungsreich und wischen in Sachen Missionsdesign mit den letzten **C&C**s den Boden auf.

Den entscheidenden Spielspaß-Bonus bescheren zu guter Letzt die Experimentellen Einheiten. Sie trumpfen in Sachen Größe und Feuerkraft gehörig auf und stellen den Rest der Armee in den Schatten. Im Gegensatz zum ersten Teil rollen nun wesentlich früher die ersten dieser Kolosse vom Band. Die mächtigsten Experimentals benötigen natürlich noch immer ihre Zeit, aber die Durststrecke zwischen schwächlichem Fußvolk und mächtigem Wuchtbrummer versüßen nun zahlreiche Zwischenstufen. Dabei erscheint das Balancing überraschend ausgeglichen, ein gigantisches Ufo stellt noch lange keine Sieggarantie dar.

Die Herausforderung besteht somit darin, einen Mix aus experimenteller Feuerkraft und gewöhnlichen Truppen zum Geleitschutz zu finden. Wenn Ihre Strategie aufgeht und Ihre Armee lawinengleich über alles hinwegfegt, stellt sich ein äußerst befriedigendes Gefühl ein und verdeutlicht: **Supreme Commander 2** toppt seinen Vorgänger in sämtlichen Belangen und bietet richtig gute, klassische Echtzeit-Strategie! ❑

MEINE MEINUNG |

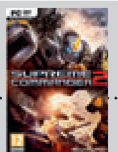
Christoph Schuster



„Eine großartige Steigerung in jeder Hinsicht“

Am Anfang stand die Enttäuschung: Zäher Spielablauf, fummelige Steuerung – **Supreme Commander 2** schien in den Fußstapfen seines Vorgängers zu wandeln. Doch dann fiel den Entwicklern scheinbar plötzlich ein, dass sie eigentlich ein geiles Spiel machen wollten. Ab der ersten Story-Wendung gewinnt Teil 2 zunehmend an Fahrt und überzeugt mit starken Missionen. So bleibt am Ende ein feines, klassisches Strategiespiel nach dem Motto: Ich bin oldschool – und das ist auch gut so!

SUPREME COMMANDER 2



Ca. € 47,-
5. März 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Gas Powered Games
Publisher: Square Enix
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Nicht bekannt; wir testeten die Steam-Version.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Leicht veraltet, besonders die Leveltexturen enttäuschen. Die Kämpfe retten den Eindruck allerdings durch ein wahres Effektgewitter – insgesamt steril, aber stimmig.
Sound: Die Musik untermalt gut das Geschehen, Einheiten- und Waffensounds sorgen für jede Menge Schlachtatmosphäre.
Steuerung: Entspricht den Strategie-Standards, glänzt mit guter Kameraführung und frei belegbaren Hotkeys

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Zum Testzeitpunkt drei Spielmodi auf 21 Karten
Zahl der Spieler: 2 bis 8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2,0 GHz; 1 GB RAM; Windows XP/Vista/7
Empfehlenswert: 3,0 GHz; 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Zwar sterben Einheiten zu Abertausenden, doch dabei fließt kein einziger Tropfen Blut – denn hier hetzen Sie Roboter aufeinander.

DIE TEST-ABRECHNUNG

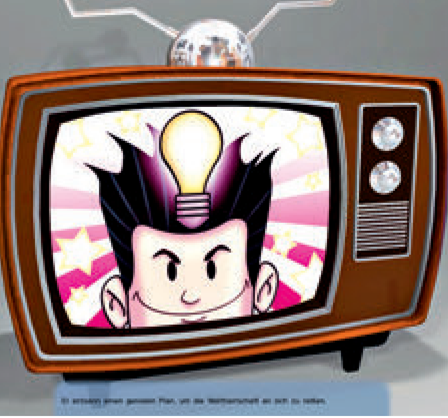
Wir testeten die fertige Version über Steam und attestieren den Entwicklern sehr gute Arbeit! Kein einziger Absturz, eine stabile Frame-Rate, kaum echte Bugs. Die Hardware-Anforderungen liegen trotz greller Effekte und hunderter Einheiten sogar unter denen des Erstlings und auch die Wegfindung funktionierte bis auf kleine Ausnahmen ordentlich.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gigantische Schlachten
- ➕ Spektakuläre Experimentals …
- ➕ … die aber nicht übermächtig sind
- ➕ Gutes und abwechslungsreiches Missionsdesign
- ➕ Drei unterschiedliche Fraktionen
- ➕ Sehr ordentliche Handlung
- ➕ Stark verzweigte Tech-Trees
- ➕ Gute Strategie-Karte
- ➖ Noch immer zu unübersichtlich
- ➖ KI teilweise mit Macken
- ➖ „Kleine“ Einheiten unkomfortabel zu steuern
- ➖ Lahmes Tutorial, das einige Funktionen nicht mal erwähnt
- ➖ Nicht ganz taufrische Grafik

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **82**



▲ **BLITZBIRNE** | In der Kampagne wird die Geschichte um den wahnsinnigen Senderboss Matt nur von einem Sprecher und hübsch gezeichneten Standbildern erzählt.

▼ **PROGRAMMCHEF** | Per Drag & Drop ziehen Sie Serien, Spielfilme und Werbeblöcke einfach in das Programm. Dabei können Sie zwei Tage im Voraus planen.





... UND ACTION! | Im Studio dürfen Sie zusehen, wie Ihre Mitarbeiter Meisterwerke der Filmkunst erschaffen.

M.U.D. TV

Von: Christian Schlütter

Altbackene WiSim oder liebevolle Hommage? Wie gut ist Realmforges Mad TV-Neuauflage?

Das Entwicklerstudio Realmforge schafft mit **M.U.D. TV** das, woran das deutsche Fernsehen seit Jahren scheitert: Anspruch und Unterhaltung sinnvoll zu vermischen. Die Wirtschaftssimulation ist so witzig wie das Vorbild **Mad TV** und bietet ordentlich Spieltiefe. Lediglich bei Übersichtlichkeit und Interface haben die Entwickler geschlampt.

Als Senderchef ist es bei **M.U.D. TV** Ihre Aufgabe, den täglichen Fernsehwahnsinn zu dirigieren. Jeden Morgen steigen Sie dafür in den Aufzug und fahren in den Keller hinunter, wo Filmverleih und Werbebüro sitzen. Sie kaufen Filme, Serien oder Shows und fügen diese bequem per Drag & Drop in Ihren Programmplan ein. Damit Geld in die Kassen kommt, müssen Sie die Reklame den richtigen Programmen zuordnen. Die dafür wichtigen Zielgruppen wie Hausfrauen oder Yuppies zeigt das Spiel als farbige, kleine Symbole an.

Mit dem erwirtschafteten Geld kaufen Sie neue Sendungen, erhöhen den Senderradius oder bauen Ihr Büro aus. Auf Ihrem Stockwerk dürfen Sie nämlich schalten und walten, wie Sie wollen. So ziehen Sie nach und nach Studios, Kantinen und Großraumbüros hoch und stellen neue Mitarbeiter ein. Ihre Arbeitskräfte haben sechs Eigenschaften wie Charisma oder Kreativität und eignen sich deshalb für die verschiedenen Jobs wie Regisseur oder Schauspieler unterschiedlich gut. Das System funktioniert, einmal durch das passable, dreistufige Tutorial erklärt, ohne Probleme. Und so drehen Sie schon bald eigene Filme und Shows.

Dazu lassen Sie ein Konzept von Drehbuchautoren entwickeln und ziehen dann das Skript, den Regisseur und die Schauspieler einfach ins Studio. In den nächsten Minuten sehen Sie dann zu, wie sich Ihre Mannen abmühen. Alternativ können Sie mit dem Editor (siehe Kasten) auch selbst Filme und Schauspieler erstellen. Die Studioausstattung und das Gebaren der Akteure richten sich sowohl nach der Qualität des Skripts als auch nach dem Genre. Bei Abenteuerfilmen kraxeln Held und Heldin durch düstere Gemäuer, bei Liebesfilmen hören Sie die Betten quietschen. Apropos hören: Die Comicfiguren mit den riesigen Köpfen brabbeln

MEINE MEINUNG | *Christian Schlütter*

„Spaßige, unterhaltsame Neuauflage mit kleineren Designmängeln“



Beim Test hat sich bei mir schnell wieder das vertraute **Mad TV**-Feeling eingestellt. Das schreibe ich vor allen Dingen Realmforges Sinn für Humor zu. Die Seitenhiebe auf Filme, Fernsehsendungen und Spiele sind super und auch die Selbstironie kommt nicht zu kurz, wenn im Büro des Senderchefs **Ceville** über die Mattscheiben flimmert. Es ärgert mich aber, dass ich mir einige Informationen selbst aneignen muss statt sie bequem präsentiert zu bekommen. Derzeit arbeiten die Entwickler schon an einem Patch. Die vorliegende Version macht jedenfalls sowohl im Einzel- als auch im Mehrspielermodus Spaß und fordert trotz der bunten Comic-Fassade auch fortgeschrittene Genrekenner.

CHARAKTER- UND FILMEDITOR

Lizenzbedingt darf Realmforge keine echten Filmtitel oder Schauspielernamen ins Spiel einfügen. Mit dem Editor holen Sie das nach.

Wer schon immer einmal Didi Hallervorden anstatt Leonardo DiCaprio in **Titanic** sehen wollte, für den ist der Charakter- und Filmeditor von **M.U.D. TV** ein wahrer Spielplatz. Mit einfachen Schiebereglern und vorgegebenen Gesichtsformen stellen Sie zunächst neue Charaktere zusammen. Das ist so simpel, dass wir sogar den Kollegen Rosshirt nachbauen konnten.

Ähnlich einfach ist die Gestaltung von Sendungen. Sie legen die Qualität des Konzepts und die teilnehmenden Schauspieler fest und entscheiden, ob eine Show, eine Serie oder ein Kinofilm dabei herauskommen soll. Dann noch flugs ein Genre eingestellt und schon finden Sie das Ergebnis im Spiel.



▲ **ROCKER** | Mit dem Charaktereditor bauen wir Kollege Rosshirt nach.

◀ **REGISSEUR** | Mit simplen Optionen erstellen Sie einen eigenen Film, der dann später auch im Spiel bereitsteht.



AUSVERKAUF | Morgens startet das Rennen um die besten Werbeverträge. Hier schnell genug den richtigen zu erwischen, ist eine Herausforderung.



RAUMGESTALTER | Auf Ihrem Stockwerk dürfen Sie alle Räume frei platzieren. Vorausgesetzt natürlich, Sie haben genug Kleingeld.

ein lustiges, Sims-ähnliches Kauderwelsch vor sich hin. Untermalt wird die TV-Posse übrigens von richtig cooler Funk-Musik. Zudem präsentiert sich **M.U.D. TV** mit beißendem Humor. Da gibt es Filmtitel wie „Nolan der Barbier“ und ein Werbepartner namens Really Bad Games hat ein Logo, das dem von Realmforge frappierend ähnelt. Die Kampagne erzählt die abgedrehte Geschichte um den verrückten Senderboss Matt jedoch lediglich in kommentierten Standbildern.

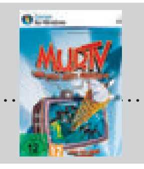
Lustig sein können sie also, die **Ceville**-Macher. Allerdings nervt ihr jüngstes Software-Kind auch an vielen Ecken mit Unzulänglichkeiten. So gibt Ihnen das Programm oft zu wenige Informationen. Erst durch Ausprobieren bekommen Sie heraus, dass zum Beispiel Shows immer drei Blöcke im Sendeplan einnehmen, Filme aber vier. Auch sehen Sie in Ihrem Plan nicht, wie viele Werbeblöcke für einen laufenden Vertrag noch zur Verfügung stehen. Hinzu kommen kleinere Bugs. Hier fehlt ein Tooltip, dort ein markierter Zeitstopp beim Tageswechsel. Zwar bedrohen diese Schnitzer nicht extrem den Spielspaß, sie machen es aber gerade für Neueinsteiger schwer, die Feinheiten aus **M.U.D. TV** herauszukitzeln.

Wer aber einmal die Struktur des Spiels erkannt hat und locker mit Verträgen und Sendungen hantiert, bekommt eine tiefgreifende und spaßige Wirtschaftssimulation. Jeden Tag müssen Sie auf verbotene oder besonders gefragte Sendungen und Ihre Beliebtheit bei den einzelnen Zielgruppen achten. Haben Sie einmal einen Forschungsraum gebaut, spornt die Jagd nach immer neuen Gimmicks zudem ungemein an.

Dazu gehören auch Sabotage-Aktionen, mit denen Sie Ihre Konkurrenten zeitweise aus dem Rennen schießen. So manipulieren Sie den Aufzug oder stören die Drehbuchautoren Ihrer Feinde. Das macht vor allen Dingen im Mehrspieler-Modus Spaß. Online oder im lokalen Netzwerk dürfen bis zu acht Spieler an einer Partie teilnehmen. Jeder bekommt dabei ein eigenes Stockwerk und einen Sender zugewiesen. Zwei Spieler dürfen sogar jeweils gemeinsam einen Sender leiten, was dank passabler Chatfunktion gut funktioniert. ❑

M.U.D. TV

Ca. € 40,-
25. Februar 2010



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Wirtschaftssimulation
Entwickler: Realmforge
Publisher: Kalypso Media
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Zum Kopierschutz wollte Publisher Kalypso keine Angaben machen. Um online gegeneinander spielen zu können, brauchen Sie aber einen Steam-Account.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Knuddelige Comic-Grafik, die nah an das Original herankommt.
Sound: Sims-ähnliches Gebrabbel Ihrer Mitarbeiter. Coole Untermalung durch gute Funk-Musik.
Steuerung: Einige Menüs sind unübersichtlich, manche Icons verwirrend. Ansonsten geht die Maussteuerung locker von der Hand.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Online oder im lokalen Netzwerk. Zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten für Siegbedingungen und Ausgangsvoraussetzungen.
Zahl der Spieler: 2 bis 8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

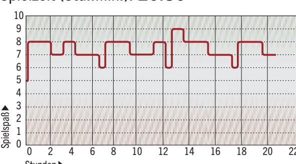
Minimum: 2 GHz, Geforce 6600, Radeon X1600, 1 GB RAM, 2 GB Festplattenspeicher

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Die lustigen Namen für Erotiksendungen und die Darstellungen beim Dreh könnten anstößig wirken, werden aber durch Humor und Comicstil entschärft.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Version 1.0.0.0
Spielzeit (Std.:Min.): 20:30



Wir testeten mit der Review-Version 1.0.0.0, die uns von Kalypso zur Verfügung gestellt wurde. Schlimme Bugs traten nicht auf. Ein Absturz kam nur einmal vor.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spaßige Neuauflage mit Klassiker-Flair und tollem Humor
- ➕ Forderndes, abwechslungsreiches Gameplay
- ➖ Kurze Kampagne mit unspektakulären Standbilder-Sequenzen
- ➖ Designfehler und Ungereimtheiten in der Spielerführung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **78**

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!


NEUAUFLAGE | **Bioshock 2** bringt keine großen Überraschungen mit sich.

ABGELEHNT

Bioshock 2

Lange erwartet, endlich eingetroffen. Die Testversion zu **Bioshock 2** hielt diesen Monat nicht nur Redakteur Jürgen Krauß auf Trab. Den Shooter wollte sich jeder einmal ansehen. Kein Wunder also, dass recht schnell die Frage aufkam, ob **Bioshock 2** in den Einkaufsführer kommt und ob es den ersten Teil als Kaufempfehlung ersetzen sollte.

Die Pro-Argumente
Bioshock 2 funktioniert als Shooter ungemein gut. Dass Sie nun gleichzeitig Plasmide und Waffen benutzen dürfen, sorgt für actionreicheres Gameplay und spannendere Kämpfe.

Die Kontra-Argumente
Der zweite Ausflug nach Rapture ist nicht mehr die einzigartige Erfahrung, die **Bioshock** damals darstellte. Das Medienkritisch-Philosophische fehlt einfach und die groß angepriesenen moralischen Entscheidungen bleiben oberflächlich. Außerdem gibt sich **Bioshock 2** sehr vorhersehbar. Immer wieder retten Sie Little Sisters, durchstreifen mit Ihnen die Levels und treten später einer Big Sister gegenüber. Das wird schnell eintönig.

Das Ergebnis
Die Abstimmung zum Unterwassershooter 2.0 fiel eindeutig aus. Kein Redakteur sprach sich für eine Aufnahme in den Einkaufsführer aus. Alle acht stimmten dagegen. Damit bleibt **Bioshock 2** ein Editors' Choice Award verwehrt. Wir empfehlen weiterhin den ersten Teil als unbedingtes Shooter-Muss! *(cs)* ❑



ABGELEHNT

Battlefield: Bad Company 2

Wer hätte das gedacht? Das Leserinteresse an **Battlefield: Bad Company 2** ist riesengroß. Und das, obwohl der erste Teil des Shooters überhaupt nicht für den PC erschien. Tester Sebastian Weber schlug sich in diesem Monat durch den Einzelspieler-Teil von **Bad Company 2**. Ist der gut genug für einen Platz in unserem Einkaufsführer?

Die Pro-Argumente
Krachige Action, skurrile Charaktere und ein Zerstörungssystem, das im Genre seinesgleichen sucht. **Bad Company 2** bietet eine der spaßigsten Kampagnen überhaupt.

Die Kontra-Argumente
Die Kampagne beschäftigt nur knappe sechs Stunden. Einfach zu wenig, um als Genrereferenz zu gelten. Außerdem ist der Einzelspieler-Modus für geübte Spieler zu einfach. Zudem hat die KI immer wieder kleine Aussetzer.

Das Ergebnis
Am Ende der Abstimmung stand ein überraschendes aber doch eindeutiges Ergebnis: Mit sieben zu einer Stimme wird **Bad Company 2** abgelehnt und wird nicht in die Liste der Einzelspieler-Shooter aufgenommen. Allerdings stand hier noch nicht der Mehrspieler-Teil auf dem Prüfstand. Im nächsten Heft testen wir den Multiplayer und stimmen dann noch einmal darüber ab, ob **Bad Company 2** einen Editors' Choice Award für fetzige Online-Schlachten bekommt. *(cs)* ❑

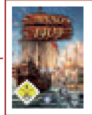

FROSTIG | Trotz packender Action bleibt **Bad Company 2** der Award (zunächst) verwehrt.

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die acht PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors'-Choice-Award.
- PC-Perlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

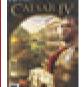


Anno 1404

Getestet in Ausgabe: 08/09

Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspieler-Teil fehlt leider.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	91

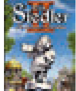



Caesar 4

Getestet in Ausgabe: 11/06

Im antiken Italien bauen Sie Siedlungen auf. Sowohl den Bedürfnissen Ihrer Bürger als auch den Forderungen des Senats gerecht zu werden, macht den besonderen Reiz aus. Hübsche Grafik, gute Bedienbarkeit, aber ein schwacher Militär-Teil.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Sierra
Wertung:	81



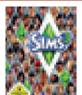
Die Siedler 2: Die nächste Generation

Getestet in Ausgabe: 10/06



Schöne Neuauflage des hochgelobten zweiten **Die Siedler**-Teils. **Die nächste Generation** bringt den Charme, die Knuddel-Grafik und die Gemächlichkeit des Originals mit und verbindet sie mit moderner Bedien- und Spielbarkeit.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	82



Die Sims 3

Getestet in Ausgabe: 07/09

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

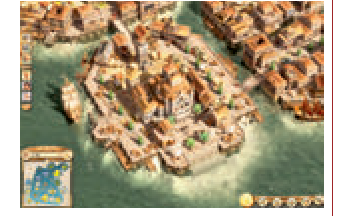
Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	89

Strategieempfehlungen aktuell:



Anno 1404: Venedig

Zwar schafft es die Erweiterung **Anno 1404: Venedig** nicht als eigenständiger Eintrag in den Einkaufsführer. Trotzdem empfehlen wir jedem **Anno**-Fan das Add-on. Sinnvolle neue Features, ein spaßiger Mehrspieler-Modus und genial designte Szenarien zeichnen **Venedig** aus. Wer sich (auch) aufgrund unseres Editors' Choice Awards **Anno 1404** gekauft hat, der kommt um die Erweiterung nicht herum.



Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	90

Napoleon: Total War

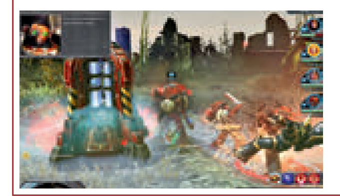
Die Entscheidung zwischen **Empire: Total War** und **Napoleon: Total War** ist eine Geschmacksfrage. Wer eher den epischen Ansatz liebt, greift zu **Empire**. Wer ein kleineres Reich, taktischere Gefechte und besondere Persönlichkeiten will, der gibt **Napoleon: Total War** eine Chance. Uns hat **Empire** mehr überzeugt. Deswegen bleibt es unsere **Total War**-Empfehlung im Einkaufsführer. Beides zu kaufen ist natürlich am besten!



Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Sega
Wertung:	87

Dawn of War 2: Chaos Rising

Auch wenn **Chaos Rising** eine eigenständig lauffähige Erweiterung für **Dawn of War 2** ist, kommt es doch aufgrund der Geschichte nicht vom Hauptspiel los. Wir empfehlen Ihnen, beide Titel zu spielen. Das Add-on zeichnet besonders die größere Missionsvielfalt aus. Darüber hinaus bietet **Chaos Rising** viele kleine Detailverbesserungen.



Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	THQ
Wertung:	87

Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.

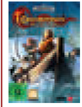


Dragon Age: Origins

Getestet in Ausgabe: 12/09

Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, ungeschnittene Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	91



Drakensang: Am Fluss der Zeit

Getestet in Ausgabe: 02/10

In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Dtp Entertainment
Wertung:	87

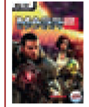


Fallout 3

Getestet in Ausgabe: 01/09

Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich das Download-Add-on **Broken Steel** dazu! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	90

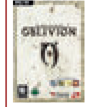


Mass Effect 2

Getestet in Ausgabe: 02/10

Das zweite Kapitel von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher den ersten Teil, dann können Sie Ihren Spielstand übernehmen!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88

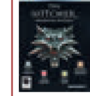


The Elder Scrolls 4: Oblivion

Getestet in Ausgabe: 06/06

Ideal für Fans offener Spielwelten: Vor Ihnen erstreckt sich ein riesiges Fantasy-Reich und Sie bestimmen, wohin die Reise geht! Wer die schwache Story und automatisch mitlevelnde Gegner verzeiht, den erwarten Dutzende Stunden Rollenspielspaß.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	89

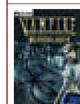


The Witcher: Enhanced Edition

Getestet in Ausgabe: 10/08

Als obercooler Hexer Geralt erleben Sie eine düstere, intelligente Fantasy-Story voller Wendungen und kniffliger moralischer Entscheidungen. Unkomplizierte Action, dichte Atmosphäre und ein Hauch von Erotik runden den Überraschungshit ab.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Atari
Wertung:	87



Vampire: The Masquerade – Bloodlines

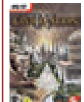
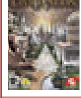
Getestet in Ausgabe: 02/05

Hohe Wiederspielbarkeit und faszinierende Quests voller Entscheidungsfreiheit zeichnen das herrlich finstere, aber grafisch angestaubte Vampir-Rollenspiel aus. Wichtig: Installieren Sie vor dem Spielen unbedingt (!) den aktuellsten Fan-Patch!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	88

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.

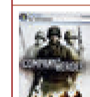



Civilization 4

Getestet in Ausgabe: 01/06

Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele verschiedene Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	90

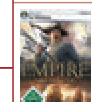


Company of Heroes

Getestet in Ausgabe: 11/06

Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	THQ
Wertung:	90



Empire: Total War

Getestet in Ausgabe: 05/09

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Sega
Wertung:	90

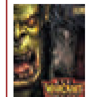


Sins of a Solar Empire

Getestet in Ausgabe: 06/08

Motivierende, ausgiebige Multiplayer-Partien bilden den Kern dieses süchtig machenden Weltall-Strategiespiels. Obwohl eher für Profis konzipiert, schließt das kluge Interface auch Einsteiger nicht aus. Eine richtige Solo-Kampagne fehlt leider.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Kalypso
Wertung:	83

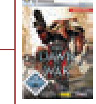


Warcraft 3: Reign of Chaos

Getestet in Ausgabe: 08/02

Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspiel-Elemente und mitreißende Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard
Wertung:	92



Warhammer 40.000: Dawn of War 2

Getestet in Ausgabe: 04/09

Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	THQ
Wertung:	91



World in Conflict

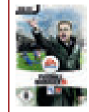
Getestet in Ausgabe: 10/07 (Hauptspiel)

World in Conflict sieht fantastisch aus, bietet vielschichtige Charaktere und eine wendungsreiche Kampagne im Kalter-Krieg-Szenario. Hinzu kommt ein klassenbasierter Mehrspieler-Teil. Spielen Sie am besten den „Director's Cut" **Soviet Assault**!

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	85 (Hauptspiel)

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sportfreak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.

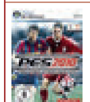


Fußball Manager 10
Getestet in Ausgabe: 12/09
Kümmern Sie sich in dieser Wirtschaftssimulation mit beeindruckender Spieltiefe um die sportlichen und finanziellen Belange eines Fußballvereins. Der erstmals integrierte Online-Modus setzt auf Rasanz und schnelle Entscheidungen.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88

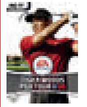
NBA 2K10
Getestet in Ausgabe: --
Noch nie war virtueller Basketball realistischer, schöner und unterhaltsamer! Im famosen Online-Modus dürfen Sie an einer Internet-Liga teilnehmen, Solisten freuen sich hingegen über die authentische NBA-Atmosphäre.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Take 2
Wertung:	--



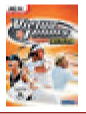
Pro Evolution Soccer 2010
Getestet in Ausgabe: 12/09
Im neunten Teil der japanischen Fußballsimulationsreihe besinnen sich die Entwickler auf alte Werte: realistischer Spielablauf, authentische Fußball-Atmosphäre und langfristig motivierende Spielmodi.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Konami
Wertung:	89



Tiger Woods PGA Tour 08
Getestet in Ausgabe: --
Realistisch nachgebaute Kurse, ein motivierender Karriere-Modus und komfortable Steuerungsvarianten: Die bislang letzte PC-Golfsimulation von EA ist auch die beste. Einzig die inzwischen etwas veraltete Grafik stört das Vergnügen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	--



Virtua Tennis 2009
Getestet in Ausgabe: --
Im besten aktuellen Tennis-Spiel schwingen knapp 20 lizenzierte Charaktere das Racket, darunter auch Boris Becker. Die Spielmechanik ermöglicht Einsteigern sofort Erfolgserlebnisse und bietet Fortgeschrittenen trotzdem genug Finessen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Sega
Wertung:	--

Sebastian empfiehlt:

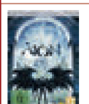


Mafia: City of Lost Heaven
Getestet in Ausgabe: 10/02
Mit Riesenschritten kommt die Veröffentlichung von **Mafia 2** näher. Da wollen wir es nicht versäumen, Ihnen noch einmal den ersten Teil der Serie ans Herz zu legen. In der detailverliebt dargestellten Stadt Lost Heaven steigen Sie darin im Jahre 1930 als Tommy Angelo vom Kleinganoven zum Gangsterboss auf – ein typisches Gangsterfilm-Klischee. Vor allem die dichte Atmosphäre, erzeugt durch glaubwürdige Charaktere, stimmige Zwischensequenzen und eine tolle Musikuntermalung, macht das Action-Adventure zu etwas Besonderem. Die actionreichen Missionen unterteilen sich dabei grob in Schieß- und Rennpassagen. Bei Ersteren bekommen Sie Mafioso-Schießeisen in die Hand gedrückt, Letztere absolvieren Sie mit kastigen 30er-Jahre-Schlitten, was **Mafia: City of Lost Heaven** ein ganz besonderes Flair verleiht. Auch wenn die in die Jahre gekommene Grafik bei verwöhnten Augen mittlerweile auf Abneigung stößt, bleibt **Mafia** eines der besten Action-Adventures überhaupt.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	89

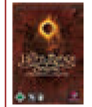
Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



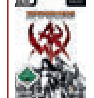
Aion
Getestet in Ausgabe: 12/09
In **Aion** stürzen Sie sich in spannende Spieler-gegen-Spieler-Schlachten, die mit Raid-Inhalten vermixt werden – und als Bonbon dürfen Sie dabei sogar fliegen. Wer jedoch mit PvP und stundenlangem Grinden nichts anfangen kann, ist hier falsch.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	NC Soft
Wertung:	88



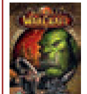
Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Buchvorlage in prachtvoller Umsetzung: **LotRO** eignet sich prima für all jene, die Wert auf schöne Quests, viel Atmosphäre und kleine Spielgruppen legen. Komplizierte Raids und anspruchsvolle PvP-Duelle spielen hier kaum eine Rolle.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	88



Warhammer Online: Age of Reckoning
Getestet in Ausgabe: 12/08
Die Königsdisziplin dieses MMOs ist der Kampf Spieler gegen Spieler. Die Fraktionen Zerstörung und Ordnung geben sich in ausufernden Burgenschlachten gegenseitig auf die Mütze. Einzig das unausgeglichene Völkerverhältnis trübt den Spielspaß.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	84



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die glaubhafte Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard
Wertung:	94

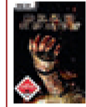
Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal!



Batman: Arkham Asylum
Getestet in Ausgabe: 11/09
Das beste Superheldenspiel! Die Irrenanstalt Arkham Asylum dient als düsterer, frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen den Joker. Der Mix aus Kämpfen, Schleich- und Erkundungsaufgaben ist fabelhaft spielbar und genial inszeniert.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumen Sie im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft **Dead Space** eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Gameplay mit abtrennbaren Körperteilen ist auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88

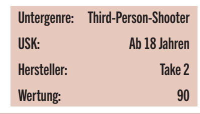


Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von **GTA 4** sind die wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

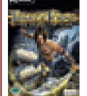
Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Rockstar Games
Wertung:	92



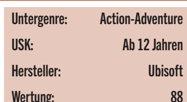
Max Payne 2
Getestet in Ausgabe: 12/03
Die düstere Geschichte des New Yorker Cops Max Payne geht unter die Haut. Nicht nur dank der Zwischensequenzen im Comic-Stil, sondern auch weil der Third-Person-Shooter mit toller Optik und legendären Zeitlupen-Ballereien aufwartet.



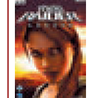
Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	90



Prince of Persia: The Sands of Time
Getestet in Ausgabe: 01/04
Die Grafik wirkt heutzutage zwar angestaubt, doch das sollte Sie nicht abhalten: **Sands of Time** ist ein dramatisches, atmosphärisches Orient-Abenteuer mit wild choreographierten Kämpfen, eleganten Animationen und starkem Leveldesign!



Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	88



Tomb Raider: Legend
Getestet in Ausgabe: 05/06
Der siebte Teil der Reihe kehrt dank neuem Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurück und bietet ein ausgewogenes Verhältnis aus Klettern und Rätseln. Da fallen die wenig fordernden Balle-reien und nervige Motorradsequenzen kaum ins Gewicht.

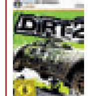
Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Eidos
Wertung:	86



SCHIESSWÜTIG | Mit zeitgemäßen Knarren ballern Sie sich in **Mafia** Ihren Weg durch das Lost Heaven des Jahres 1930.

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



Colin McRae: Dirt 2
Getestet in Ausgabe: 13/09
Anstatt einer knallharten Simulation erwartet Sie bei **Dirt 2** arcadelastiges Rennvergnügen, mit dem auch Anfänger glücklich werden. Anspruchsvolle Kurse, eine große Auswahl an Boliden und die tolle Musikauswahl runden das Paket ab.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	87



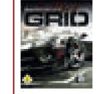
GTR Evolution
Getestet in Ausgabe: 10/08
Die Simulationsexperten Simbin zeigen, wie ein realistisches Rennspiel aussehen sollte: Das glaubwürdige Fahrverhalten verzeiht keine Fehler, Fahrzeugeinstellungen entscheiden über Sieg und Niederlage. Nur ein ausgiebiger Karriere-Modus fehlt.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Atari
Wertung:	80



Need for Speed: Shift
Getestet in Ausgabe: 11/09
Der von den Entwicklern angekündigte Neustart der Serie ist mit **Need for Speed: Shift** geglückt. Im Mittelpunkt stehen realistische Autorennen auf lizenzierten und fiktiven Strecken mit einem Fuhrparks, der über 70 Autos umfasst.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	87



Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	86

Trackmania United Forever
Getestet in Ausgabe: --
Purer Arcade-Spaß und Bastelorgie in einem. **Trackmania** setzt voll und ganz auf Ihre Kreativität: Bauen Sie eigene Strecken – so abgedreht wie möglich – und tauschen Sie diese innerhalb der sehr aktiven Community. So verrückt wie süchtig machend.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	--

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, spannende Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!

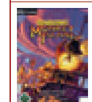


Geheimakte Tunguska
Getestet in Ausgabe: 10/06
Ernst, spannend und hochwertig in Szene gesetzt – so präsentiert sich das Tunguska-Abenteuer. Die meisten Rätsel sind fair, nur wenige von ihnen wirken etwas aufgesetzt – doch auch die meistert man dank der exzellenten Steuerung problemlos.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	85

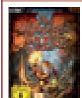
The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und auch das Rätseldesign ist fair. Die Story lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch etwas nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	HMH Interactive
Wertung:	85



The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Lucas Arts
Wertung:	88



The Whispered World
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	85

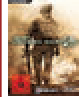
Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



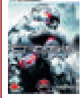
Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre, dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	93



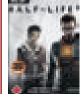
Call of Duty: Modern Warfare 2
Getestet in Ausgabe: 13/09
Astreines Shooter-Vergnügen, das in Sachen Inszenierung alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Sechs Stunden Adrenalin pur! Allerdings muss jeder Spieler selbst entscheiden, ob er mit moralisch fragwürdigen Szenen klarkommt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	94



Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Mal wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	96 (Hauptspiel)



Rainbow Six: Vegas
Getestet in Ausgabe: 02/07
Reinrassige Taktik-Shooter sind selten. **Vegas** gehört zu den stärksten Vertretern dieser Gattung. Mit Ihrem Einsatzteam erledigen Sie Terroristen in der wunderschön gestalteten Glücksspielmetropole. Die Story ist aber vernachlässigbar.

Untergenre:	Taktik-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	87

Christian empfiehlt:



Doom 3
Getestet in Ausgabe: 10/04
Auch wenn es mittlerweile bessere Grusel-Shooter gibt und **Doom 3** somit der Editors' Choice Award verwehrt bleibt: id Softwares Weltraumtor zur Hölle ist immer noch ein Top-Spiel. Auf einer Marsstation erledigen Sie darin Dämonenhorden und ergründen das Schicksal der toten Wissenschaftler. Ballern, erschrecken, Spaß haben!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	90



DÄMONISCH | Das Gegnerdesign von **Doom 3** hat viele andere Spiele inspiriert. Die Schockmomente natürlich ebenfalls.

Special Interest

Diese brandneue Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert. Von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten! Genau diese Spaßmacher finden Sie hier!



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Number None
Wertung:	88



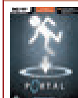
Guitar Hero 3: Legends of Rock
Getestet in Ausgabe: 02/08
Dieses Geschicklichkeitsspiel mit Plastikgitarre ist eigentlich auf den Konsolen groß geworden. Der dritte Teil hat eine der besten Song-Listen aller Zeiten, leistet sich aber ein paar unschöne Ruckler. Trotzdem: einzigartig in der PC-Landschaft.

Untergenre:	Musikspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Activision
Wertung:	84



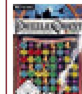
Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Keine USK-Einschätzung
Hersteller:	Popcap Games
Wertung:	90



Portal
Getestet in Ausgabe: 11/07
Als Gefangene einer mysteriösen Firma müssen Sie Ihren Weg durch knifflige Levels bahnen, indem Sie mit einer Portalkanone geschickt Ein- und Ausgänge „schießen". Sehr kurzes Spiel, dafür mit herrlichen Charakteren und innovativer Portal-Idee!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	89



Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
Getestet auf: PCGames.de
So simpel wie süchtig machend: **Puzzle Quest** kombiniert das Knobelspielprinzip aus **Bejeweled** mit einem motivierenden Rollenspielsystem. Trotz klischeehafter Story und schlichter Präsentation entpuppt sich dieses Spiel als ein wahrer Zeitfresser!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	rondomedia
Wertung:	sehr gut



Street Fighter 4
Getestet in Ausgabe: 08/09
Ein vielschichtiges Kampfsystem, eine gut ausbalancierte Kämpferriege, viele freispielbare Extras und grenzenlose Langzeitmotivation machen **Street Fighter IV** systemübergreifend zum Genre-König. Leicht zu lernen, schwer zu meistern!

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Capcom
Wertung:	92

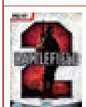


World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
Hinreißende 2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Sie bilden mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Dinge wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	RTL Games
Wertung:	90

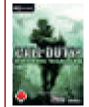
Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



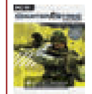
Battlefield 2
Getestet in Ausgabe: 08/05
Eine sehr gute Auswahl an Klassen, Waffen und Fahrzeugen sowie sorgsam designte Karten, auf denen Sie sich in zwei Teams im modernen Setting bekriegen. Die Modder-Gemeinde produziert zudem endlos Maps und Mods für **Battlefield 2**.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung-:	91



Call of Duty 4: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Dank lupenreiner Optik und motivierendem Freischaltsystem schlug der Mehrspielerteil von **Call of Duty: Modern Warfare** ein wie eine Bombe – und beschäftigt unzählige Freunde abwechslungsreicher Mehrspieler-Ballereien.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	92



Counter-Strike: Source
Getestet in Ausgabe: 12/05
Von wegen Killerspiel: Wer sich **Counter-Strike: Source** verschreibt, ist nicht auf eine hirnlose Ballerei aus. Der Mehrspieler-Shooter, in dem Terroristen gegen eine Anti-Terror-Einheit antreten, fordert genaues Zusammenspiel und Taktik.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	92



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das wahlweise auch kooperativ. Oder Sie trachten den Nicht-Infizierten als mächtiger Boss-Zombie nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	90

Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	84



Unreal Tournament 3
Getestet in Ausgabe: 01/08
Exzellente Optik, atemberaubendes Tempo, kompromisslose Action – das jüngste Kind der beliebten Mehrspieler-Shooter-Serie stellt seine Vorgänger in allen Bereichen in den makellosen, weichgezeichneten Schatten!

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Midway
Wertung:	91

ANZEIGE

PCGH-Silent-PC II

Sicherlich haben Verwandte oder Bekannte Sie auch schon mal gefragt, welchen Komplett-PC sie kaufen sollen. Rechner aus Discountmärkten haben hierbei immer den Nachteil, dass zwar Prozessor und Grafikkarte attraktiv wirken, an den restlichen Komponenten wie Mainboard oder Netzteil aber gespart wird. Alle Fachredakteure der Zeitschrift PC Games Hardware waren an der Komponentenauswahl für die PCGH-PCs beteiligt, um sicherzustellen, dass gut abgestimmte PCs gebaut werden, die nicht zu laut und dennoch leistungsfähig sind und zudem für die Mehrheit der Anwender bezahlbar bleiben. Gebaut und verkauft werden die PCs von Alternate (www.pcgh.de/go/alternate).

Neuer Silent-PC verfügbar

Der Silent-PC II ist dank der DirectX-11-Grafikkarte Radeon HD 5750 absolut spieletauglich, kaum zu hören und kostet dennoch vergleichsweise wenig Geld. Ein AMD Athlon II X3 435, dessen drei Kerne mit je 2,9 GHz getaktet werden, bietet genügend Leistung. Gekühlt wird dieser vom Cooler Master Hyper TX3. Allerdings wurde der Lüfter durch den Enermax UCCL9 Cluster ersetzt, da dieser deutlich leiser ist. Bei der verwendeten Festplatte handelt es sich um ein Samsung-Modell aus der F2-Serie mit 500 GByte Speicher. Damit vor allem Festplattenzugriffe kaum hörbar sind, wurde diese mit dem Sharkoon HDD Vibe-Fixer 3 entkoppelt.

Praxistests

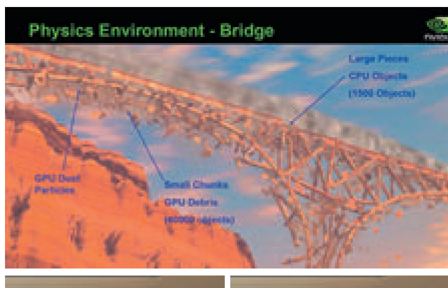
Mit nur 0,3 Sone im 2D- und 0,7 Sone im 3D-Betrieb ist der PCGH-Silent-PC II der leiseste spieletaugliche PCGH-PC. Selbst im *Far Cry 2*-Benchmark sind flüssige Fps-Raten möglich.

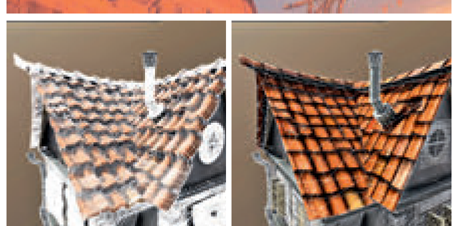


PCGH-PCs

Produkt	PCGH-Budget-PC II	PCGH-Silent-PC II	PCGH-Gamer-PC HD5770-Ed.	PCGH-Gaming-PC II	PCGH-Performance-PC II
Hersteller/Webseite	Alternate (www.pcgh.de/go/alternate)	Alternate (www.pcgh.de/go/alternate)	Alternate (www.pcgh.de/go/alternate)	Alternate (www.pcgh.de/go/alternate)	Alternate (www.pcgh.de/go/alternate)
Erweiterte Informationen	www.pcgh.de/go/budget-pc	www.pcgh.de/go/silent-pc	www.pcgh.de/go/gamer-pc	www.pcgh.de/go/gaming-pc	www.pcgh.de/go/performance-pc
Garantie/Rückgaberecht	2 Jahre/14 Tage	2 Jahre/14 Tage	2 Jahre/14 Tage	2 Jahre/14 Tage	2 Jahre/14 Tage
Ausstattung					
Prozessor	AMD Athlon II X2 250	AMD Athlon II X3 435	AMD Athlon II X4 620	Intel Core i5-750	Intel Core i7-860
Grafikkarte	Geforce 8200 (Onboard)	Powercolor Radeon HD 5750	Radeon HD 5770/1.024 MiByte	Geforce GTX 260/896 MiByte	Radeon HD 4890/1.024 MiByte
Mainboard	Asus M3N78-VM	Asus M3N78-VM	Gigabyte GA-MA770T-UD3P	Gigabyte P55-UD3	Asus P7P55D
Festplatte	Samsung F2 HD502HI 500 GB	Samsung F2 HD502HI 500 GB + Sharkoon-Entkoppler (Vibe-Fixer 3)	Samsung F3 HD502HJ 500 GB	Samsung F3 HD502HJ 500 GB	Samsung F3 HD103SJ 1.000 GB
Speicher	A-Data 2 GiByte DDR2-800-RAM	G.Skill 4 GiByte DDR2-800-RAM	4 GiByte DDR3-1333-RAM	G.Skill 4 GiByte DDR3-1333-RAM	Take MS 4 GiByte DDR3-1333-RAM
Netzteil	Enermax ECO80+ 350W	Enermax PRO82+ 425W	Enermax PRO82+ 525W	Enermax PRO82+ 525W	Cougar 550 CM
CPU-Kühler	Arctic-Cooling Freezer 64 Pro PWM	Cooler Master Hyper TX3 + Enermax-Lüfter UCCL9 Cluster	Cooler Master Hyper TX3	Cooler Master Hyper TX3	Scythe Ninja 2 oder Mugen 2
Gehäuse	Sharkoon Venga Economy (Schwarz)	Sharkoon Venga Economy (Schwarz)	Sharkoon Rebel 9 Economy	Sharkoon Rebel 9 Economy	Antec Three Hundred
Optisches Laufwerk	LG GH-22NS	LG GH-22NS	LG GH-22NS	LG GH-22NS	LG GH-22NS
Praxistests					
Lautstärke 2D (1,0 m)	0,2 Sone/20 dB(A)	0,3 Sone/22 dB(A)	0,6 Sone/26 dB(A)	0,8 Sone/27 dB(A)	0,9 Sone/27 dB(A)
Lautstärke 3D (1,0 m)	0,3 Sone/22 dB(A)	0,7 Sone/26 dB(A)	2,0 Sone/35 dB(A)	1,6 Sone/33 dB(A)	1,6 Sone/32 dB(A)
Leistungsaufnahme 2D	48 Watt (Leerlauf)	71 Watt (Leerlauf)	84 Watt (Leerlauf)	78 Watt (Leerlauf)	112 Watt (Leerlauf)
Leistungsaufnahme 3D	Maximal 88 Watt	Maximal 146 Watt	Maximal 177 Watt	Maximal 201 Watt	Maximal 224 Watt
Far Cry 2-Benchmark	2,68 Fps im Durchschnitt	37,5 Fps im Durchschnitt	43 Fps im Durchschnitt	47,6 Fps im Durchschnitt	48,2 Fps im Durchschnitt
3D Mark 06	1.146 Punkte	12.789 Punkte	13.364 Punkte	16.245 Punkte	16.474 Punkte
3D Mark Vantage	Test nicht durchgeführt	P6.843	P8.650	P11.343	P11.275**
PREIS ohne Betriebssystem	€369,-*	€599,-*	€649,-*	€799,-*	€999,-*
PREIS mit Windows 7***	€449,-* (inkl. Home Premium)	€679,-* (inkl. Home Premium)	€729,-* (inkl. Home Premium)	€879,-* (inkl. Home Premium)	€1.079,-* (inkl. Home Premium)

* Preiserfassung vom 27.01.2010, auf der angegebenen Webseite finden Sie stets den aktuellen Preis. ** 3D Mark Vantage bewertet auch Physik-Beschleunigung von Nvidia-Karten, weshalb die Werte mit einer AMD-Karte kaum vergleichbar sind. *** Bei der Variante mit Betriebssystem sind neben Windows auch sämtliche Treiber installiert





DX11-KARTE VON NVIDIA

PREVIEW: GEFORCE GTX 480

Eventuell noch im März soll der erste DX11-Chip (Codename: Fermi) von Nvidia verfügbar sein. Inzwischen gibt es die ersten sicheren Technik-Infos. Zudem steht fest: Geforce GTX 480 beziehungsweise Geforce GTX 470 sollen die beiden vorerst schnellsten Fermi-Varianten heißen.

Die 480er-Version verfügt über 512 Shader- und 64 Textureinheiten. Zum Vergleich: Nvidias bisheriges Topmodell Geforce GTX 285 bietet 240/80 Einheiten, bei der Radeon HD 5870 sind es 1.600/80 Einheiten (Shader/Texturen) – dabei muss man jedoch bedenken, dass die Einheiten wegen unterschiedlicher Architekturen und Taktraten anders genutzt werden. Unser Test folgt hoffentlich schon in der nächsten Ausgabe.

Info: www.nvidia.de

Daniel Möllendorf

„Vollkommen verkorkstes Bewertungssystem?“

„Viel zu einheitliche und viel zu gute Bewertungen“ warf uns ein erzürnter Leser im Forum vor und beschwerte sich so über unsere Mainboard-Tests. Sein Beispiel: Gigabytes P55-UD6 für 180 Euro haben wir kaum besser bewertet als die günstige Variante P55M-UD2 für 85 Euro. Ich meine: Ein teureres Produkt muss nicht besser sein als ein günstiges. Natürlich ist die Ausstattung des billigeren Boards schwächer, jedoch brauchen nur wenige Anwender einen zweiten LAN-Port und zehn Laufwerks-Anschlüsse, die wir daher nur schwach gewichten. Zudem sind die BIOS-Optionen der beiden Boards fast identisch und die Eigenschaften-Wertungen daher größtenteils gleich. Auch bei der Leistung gibt es keine Unterschiede. Wer mag, gibt trotzdem mehr Geld aus.

MICROSOFT SIDEWINDER X4

SPIELER-TASTATUR AUSPROBIERT

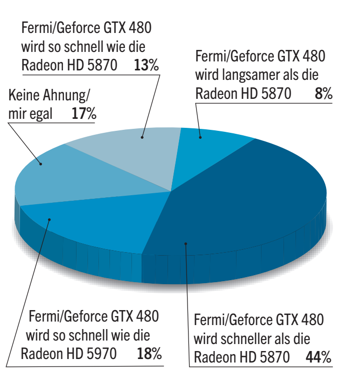
Links neben dem eigentlichen Tastenfeld hat Microsoft sechs Makro-Tasten untergebracht. Hierfür lassen sich drei Profile speichern – beispielsweise für unterschiedliche Spiele oder Charaktere in einem MMO. Die Profile können Sie sogar mit der Startdatei eines Spiels verknüpfen. Drei kleine LEDs zeigen an, welches Profil gerade aktiv ist.

Beim Ausprobieren gefiel uns der Druckpunkt der relativ flachen Tasten gut. Zudem blockierte die Tastatur bei allen getesteten Tastenkombinationen nicht – ein Vorteil gegenüber den meisten günstigen Modellen. Allerdings lässt sich die Handballenablage nicht abnehmen – das gefällt sicher nicht jedem Spieler. Die Sidewinder X4 kostet rund 45 Euro und konkurriert daher direkt mit Logitechs G11.

Info: www.os-informer.de | Webcode 2733

UMFRAGE

Was glauben Sie: Wie schnell wird die Geforce GTX 480 (Fermi)?



[Quelle: pcgameshardware.de, Teilnehmer: 1.687]

PCGH-PREMIUM 03/2010

MEHR LEISTUNG DANK OC

Neben der regulären PCGH-Ausgabe 03/2010 bietet die Premium-Variante 32 zusätzliche Seiten mit Overclocking-Tipps und -Tests. Mit dabei: Die Vollversionen der beiden beliebten Benchmark-Tools 3D Mark 06 Advanced und 3D Mark Vantage Basic (Wert: 27 US-Dollar) sowie eine Karte mit BIOS-Tipps und Tools. Die PCGH-Premium 03/2010 ist ab sofort erhältlich.

Info: www.pcgameshardware.de | Webcode: 2732

ER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKE

TEST RADEON HD 5570

Die ersten Karten mit AMDs Mittelklasse-Chip Radeon HD 5570 kosten nur rund 60 Euro und sind damit zehn Euro günstiger als HD-5670-Modelle. Beide Varianten verfügen über 400 Shader- und 20 Textureinheiten, dafür besitzen HD-5570-Karten nur DDR3- oder DDR2-RAM (je nach Karte) statt GDDR5-Speicher. Dementsprechend liegen die Taktraten bei 650/900 MHz (Chip/Speicher) statt 775/2.000 MHz bei der HD 5670. Damit ist die HD 5570 deutlich langsamer als die HD 5670; sie reicht jedoch, um **Modern Warfare 2** in 1.680 x 1.050 ohne FSAA oder AF zu spielen.

Info: www.amd.de | Webcode: 2734

AMD: SECHSKERN-CPU

Genau wie Intel will AMD im zweiten Quartal einen Prozessor mit sechs Kernen auf den Markt bringen. Die Technik unterscheidet sich kaum von AMDs aktuellen Phenom-II-Modellen mit vier Kernen. Vermutlich arbeitet die erste Version mit 2,8 GHz.

Info: www.amd.de

MSI RADEON HD 5770 HAWK

Die HD 5770 Hawk verfügt über eine bessere Kühlung als die meisten HD-5770-Varianten: Die MSI-Karte ist bei Spielen mit nur 0,4 Sone praktisch unhörbar. Zudem lässt sie sich hervorragend übertakten. Der Preis ist mit 150 Euro recht hoch.

Info: www.msi-computer.de | Webcode: 2735

PCGH AUF DER CEBIT

Sie möchten die Kollegen von der PC Games Hardware kennenlernen? Am 02. März haben Sie auf der CeBIT in Hannover die Gelegenheit dazu. Die Redakteure geben voraussichtlich um 15 Uhr am Asus-Stand in Halle 17, H16 Tuning-Tipps für Spiele-PCs.

Info: www.pcgameshardware.de

Von: Marco Albert

Die kleinen LEDs halten Einzug in unseren Alltag, nun sind auch viele Monitore mit den Minileuchten ausgestattet. Was ändert sich dadurch für Spieler?



STROMSPARER | Moderne LEDs benötigen wenig Strom und kommen als Hintergrundbeleuchtung bei LCDs zum Einsatz.

Bild: EyeWire

LCDs mit moderner Leuchttechnik im Test

Die Zeiten, in denen Leuchtdioden in Bildschirmen nur zur Anzeige des Betriebszustandes zum Einsatz kamen, sind vorbei. Moderne LEDs haben genug Leuchtkraft, um sogar in 24-Zoll-LCDs als Hintergrundbeleuchtung zu dienen. Aktuell werden zwei Arten der Leuchtdiodentechnik eingesetzt, sogenannte White-LEDs und RGB-LEDs. Der große Vorteil der neuen Monitorgeneration ist, dass Leuchtdioden weniger Energie benötigen als herkömmliche Kaltkathodenröhren. Allerdings zeigt unser Test, dass ein LCD mit LED-Hintergrundbeleuchtung nicht zwingend weniger Strom benötigt als ein CCFL-Gerät (Cold Cathode Fluorescent Lamp; deutscher Begriff: Kaltkathodenröhren). Einen deutlich geringeren Stromverbrauch beobachteten wir jedoch bei den White-LED-Monitoren. Diesen LCDs wird ein geringerer Farbraum als RGB-LED- oder CCFL-Bildschirmen nachgesagt, in der Spiele-Praxis ist dieser Umstand aber vernachlässigbar. Gerade wenn der direkte Vergleich fehlt, ist die Farbsättigung auf einem White-LED-Monitor völlig akzeptabel.

Da sich die LED-Monitore erst langsam durchsetzen, konnten wir nur sechs aktuelle Modelle mit der neuen Technik ins Testlabor holen. Darunter sind fünf 24-Zöller und ein 22-Zoll-LCD sowie das LED Cinema Display von Apple, welches als einziger Monitor nur über einen Minidisplayport verfügt. Das Eizo Foris FX2431 und das LG Flatron W2453TQ vertreten die CCFL-Liga in den Benchmarks. Unsere Testmethoden haben wir für die neuen LED-Monitore nicht verändert. Nach wie vor messen wir unter anderem die Leuchtdichte, die Ausleuchtung, das Kontrastverhältnis, die mögliche Corona-Bildung, die Reaktionszeit sowie der Inputlag (Signallaufzeit).

EIZO EV2313WH

Eizo beweist mit dem EV2313WH eindrucksvoll, wie man möglichst viel Energie sparen kann. Neben der stromsparenden White-LED-Technik kommen die Funktionen Ecoview-Sense und Auto-Ecoview zum Einsatz. Der Ecoview-Sense-Sensor sorgt dafür, dass der Bildschirm nur eingeschaltet ist, wenn auch tatsächlich ein Anwender vor ihm sitzt. In der Praxis funktionierte dies sehr gut, selbst seitlich sitzende Personen werden erfasst. Befindet sich tatsächlich niemand in der Nähe des Eizo EV2313WH, schaltet sich das Gerät ab. In diesem Stand-by-Zustand nimmt der Monitor nur 1,4 Watt auf. Zusätzlich sorgt Auto-Ecoview dafür, dass sich die Helligkeit des Bildschirms dem Umgebungslicht anpasst. Bei voller Leuchtkraft benötigt das Display 23 Watt, das sind etwa 50 Prozent weniger Energieaufnahme als bei einem ähnlichen Gerät mit CCFL-Beleuchtung. Die Farbwiedergabe ist dank 10-Bit-Look-Up-Table (LUT) für ein TN-Panel überraschend gut. Ebenfalls recht ordentlich ist der Blickwinkel mit 160 beziehungsweise 150 Grad. Die Leuchtkraft kann von 5 bis 290 Candela pro Quadratmeter eingestellt werden – gut bis sehr gut. Allerdings hat das Eizo EV-2313WH auch Schwächen: Kleine Auflösungen werden nur befriedigend interpoliert, die Helligkeitsverteilung ist leicht unregelmäßig und die Schaltgeschwindigkeit liegt bei 27 Millisekunden.

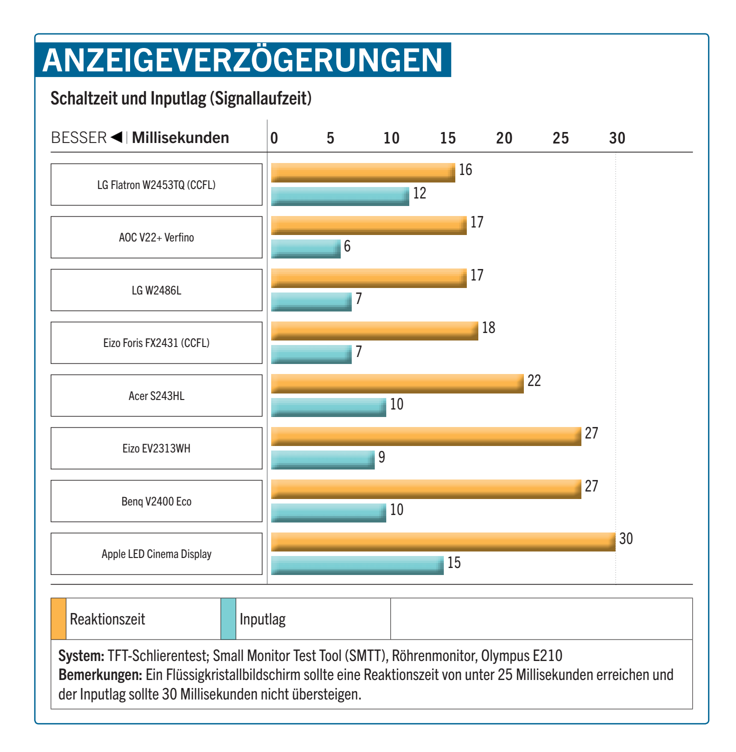
LG W2486L

Das 24-Zoll-LCD LG W2486L zeichnet sich vor allem durch die gerade für Spieler wichtige niedrige Reaktionszeit von 17 Millisekunden sowie einen sehr geringen Inputlag von 7 Millisekunden aus. Die gelegentliche Corona-Bildung stört allerdings. Außerdem hat der Bildschirm, der mit 1.920 x 1.080 auflöst, Probleme mit der Interpolation: 1.280 x 1.024 oder 1.680 x 1.050 werden nicht scharf dargestellt. Die Bedienung des Bildschirmmenüs (OSD) ist unkomfortabel, daher liefert LG wohl auch den Fortemanager mit. Mit dieser Software lassen sich alle Monitoreinstellungen unter Windows vornehmen. Mit 27 Watt verbraucht das LCD etwas mehr Strom als die anderen White-LED-Bildschirme, dafür sind 0,9 Watt im Stand-by vorbildlich. Ebenfalls gut ist der Blickwinkel: Trotz TN-Technik kommt das W2486L auf 160 Grad horizontal und 150 Grad vertikal. Die maximale Leuchtkraft von 235 Candela pro Quadratmeter ist ausreichend. Kritik gibt es für die Interpolation und Ausleuchtung: Der Helligkeitsunterschied liegt bei bis zu 16 Prozent, niedrigere Auflösungen als 1.920 x 1.080 werden leicht unscharf dargestellt. Die Farbwiedergabe ist gut, wobei das LCD Grün und Blau teilweise zu blass anzeigt.

APPLE LED CINEMA DISPLAY

Das LED Cinema Display ist speziell für das Macbook als Bildschirmerweiterung vorgesehen. Doch das 24-Zoll-LCD lässt sich per Minidisplayport auch an einigen AMD-Grafikkarten anschließen und funktioniert so mit Windows. Allerdings fehlt dem Gerät ein Bildschirmmenü und eine Steuersoftware ist für Windows-PCs nicht verfügbar, daher können Sie keine Einstellungen vornehmen. Die Helligkeit lässt sich nur per Catalyst Control Center von 426 auf 258 Candela pro Quadratmeter reduzieren. Die hohe Leuchtkraft ist

ANZEIGEVERZÖGERUNGEN



SUBJEKTIVE EINSCHÄTZUNG DER SPIELBARKEIT

Spiel/Modell	Eizo EV2313WH	LG W2486L	Apple LED Cinema Display	AOC V22+ Verfino	Benq V2400 Eco	Acer S243HL
Call of Duty: Modern Warfare 2	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Gut spielbar
Battlefield – Bad Company 2	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Gut spielbar
Dragon Age: Origins	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar
Crysis	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Gut spielbar
Assassin's Creed 2	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Gut spielbar
Grand Theft Auto IV	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar
Anno 1404	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar
Colin McRae: Dirt 2	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar
Left 4 Dead 2	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Gut spielbar
World of Warcraft	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar
Runes of Magic	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar
Aion	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar
Die Sims 3	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar

■ Sehr gut spielbar ■ Gut spielbar ■ Spielbar

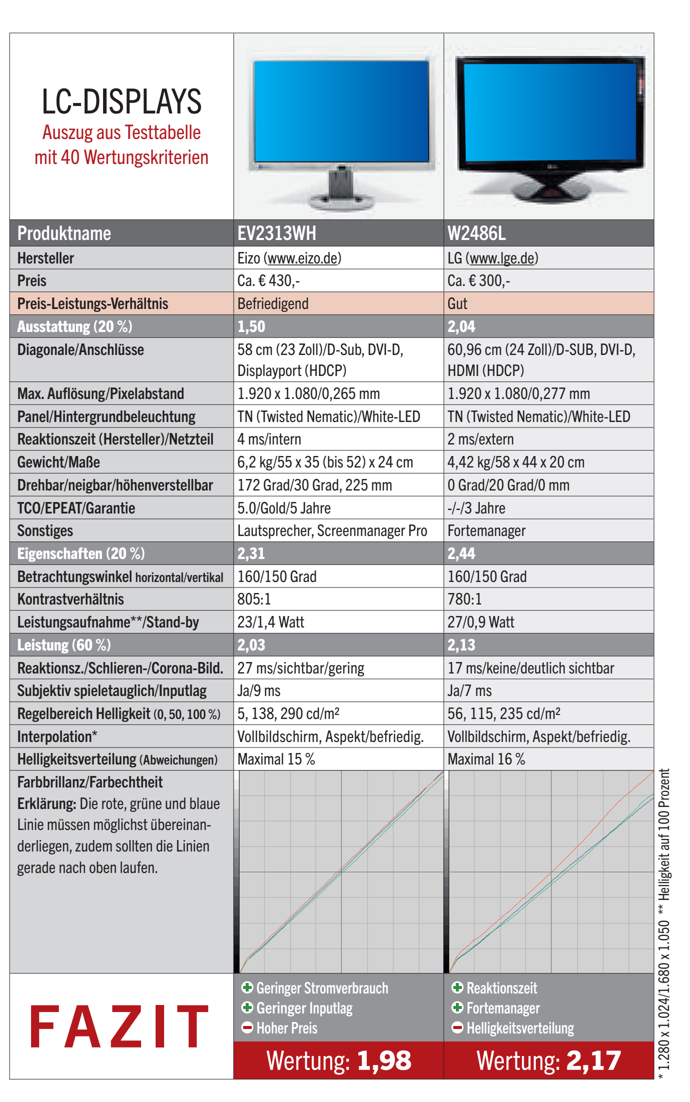
allerdings auch notwendig, da das LCD stark spiegelt. Obwohl das LED Cinema Display satte Farben und einen hohen Blickwinkel bietet, ist der Monitor für Spieler nicht die erste Wahl: Die Reaktionszeit liegt bei 30 und der Inputlag bei 15 Millisekunden. Für das mit 750 Euro recht teure Apple-Display spricht dagegen seine gleichmäßige Ausleuchtung.

AOC V22+ VERFINO

Das AOC V22+ Verfino ist das einzige 22-Zoll-LCD des Testfeldes, bietet aber mit rund 190 Euro einen sehr fairen Preis. Bei maximaler Leuchtkraft von 221 Candela pro Quadratmeter nimmt das Display nur 16 Watt auf – ein echter Energiesparer. Angeschlossen wird das LCD per VGA (D-Sub) oder HDMI, ein HDMI-Kabel ist aber nicht im Lieferumfang. Das TN-Panel bietet eine maximale Auflösung von 1.680 x 1.050 Bildpunkten und eine sehr gute Reaktionszeit von 17 Millisekunden. Ebenfalls erfreulich klein ist der Inputlag – mit 6 Millisekunden nicht wahrnehmbar. In der Praxis fallen uns allerdings deutlich sichtbare Corona-Effekte bei schnellen Bewegungen im Spiel auf. Im Bildschirmmenü können Sie wählen, ob der Monitor kleinere Auflösungen auf Vollbild oder im richtigen Seitenverhältnis interpolieren soll. Doch die Interpolation überzeugt uns nicht, das Bild wirkt unscharf. Hinzu kommen der geringe Einblickwinkel und die ungleichmäßige Ausleuchtung: Bis zu 19 Prozent weichen die Werte voneinander ab und nur 150 beziehungsweise 140 Grad Blickwinkel sind zu wenig.

BENQ V2400 ECO

Das Benq V2400 Eco kostet rund 20 bis 30 Euro mehr als ein LCD mit herkömmlicher CCFL-Hintergrundbeleuchtung. Diese Mehrkosten haben Sie durch die Energieersparnis schon nach einem Jahr wieder reingeholt. Das Design des V2400 Eco ist etwas ungewöhnlich: Die weiße Lackierung ist akzeptabel, doch ob der grüne Visitenkartenhalter im Fuß des Geräts wirklich hätte sein müssen, darüber kann man streiten. Das eingebaute TN-Panel erreicht einen eingeschränkten Blickwinkel von 150 Grad horizontal sowie vertikal. 27 Millisekunden gemessene Reaktionszeit sind noch akzeptabel, doch Schlieren sind in Spielen teilweise sichtbar. Dafür ist der Inputlag mit 10 Millisekunden nicht spürbar und eine Corona-Bildung beobachten wir nicht. Etwas gering fällt die maximale Leuchtkraft mit 205 Candela pro Quadratmeter aus; für das Arbeiten reicht es, Spiele sind auch noch akzeptabel, aber Filme wirken mit dem V2400 Eco oft zu dunkel. Aus der geringen Luminanz resultiert auch das niedrige statische Kontrastverhältnis von 698:1. Ebenfalls nicht überzeugend ist die Ausleuchtung, da die Leuchtkraft am Rand des Displays um bis zu 14 Prozent abfällt. Erfreulich macht sich hingegen der genügsame Stromverbrauch von



LC-DISPLAYS

Auszug aus Testtabelle mit 40 Wertungskriterien

Produktname	EV2313WH	W2486L
Hersteller	Eizo (www.eizo.de)	LG (www.lge.de)
Preis	Ca. € 430,-	Ca. € 300,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Befriedigend	Gut
Ausstattung (20 %)	**1,50**	**2,04**
Diagonale/Anschlüsse	58 cm (23 Zoll)/D-Sub, DVI-D, Displayport (HDCP)	60,96 cm (24 Zoll)/D-SUB, DVI-D, HDMI (HDCP)
Max. Auflösung/Pixelabstand	1.920 x 1.080/0,265 mm	1.920 x 1.080/0,277 mm
Panel/Hintergrundbeleuchtung	TN (Twisted Nematic)/White-LED	TN (Twisted Nematic)/White-LED
Reaktionszeit (Hersteller)/Netzteil	4 ms/intern	2 ms/extern
Gewicht/Maße	6,2 kg/55 x 35 (bis 52) x 24 cm	4,42 kg/58 x 44 x 20 cm
Drehbar/neigbar/höhenverstellbar	172 Grad/30 Grad, 225 mm	0 Grad/20 Grad/0 mm
TCO/EPEAT/Garantie	5.0/Gold/5 Jahre	-/-/3 Jahre
Sonstiges	Lautsprecher, Screenmanager Pro	Fortemanager
Eigenschaften (20 %)	**2,31**	**2,44**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	160/150 Grad	160/150 Grad
Kontrastverhältnis	805:1	780:1
Leistungsaufnahme**/Stand-by	23/1,4 Watt	27/0,9 Watt
Leistung (60 %)	**2,03**	**2,13**
Reaktionsz./Schlieren-/Corona-Bild.	27 ms/sichtbar/gering	17 ms/keine/deutlich sichtbar
Subjektiv spieletauglich/Inputlag	Ja/9 ms	Ja/7 ms
Regelbereich Helligkeit (0, 50, 100 %)	5, 138, 290 cd/m²	56, 115, 235 cd/m²
Interpolation*	Vollbildschirm, Aspekt/befriedig.	Vollbildschirm, Aspekt/befriedig.
Helligkeitsverteilung (Abweichungen)	Maximal 15 %	Maximal 16 %
Farbbrillanz/Farbechtheit **Erklärung:** Die rote, grüne und blaue Linie müssen möglichst übereinanderliegen, zudem sollten die Linien gerade nach oben laufen.		
FAZIT	+ Geringer Stromverbrauch + Geringer Inputlag – Hoher Preis	+ Reaktionszeit + Fortemanager – Helligkeitsverteilung
	Wertung: **1,98**	Wertung: **2,17**

* 1.280 x 1.024/1.680 x 1.050 ** Helligkeit auf 100 Prozent

22 Watt bemerkbar. Insgesamt bietet Benq für rund 240 Euro mit dem V2400 Eco ein gutes 24-Zoll-LCD; Spieler könnte allerdings die hohe Reaktionszeit stören.

ACER S243HL

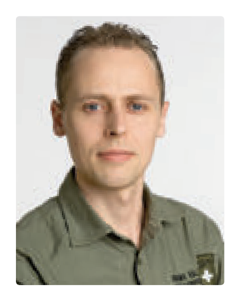
Der sehr flache Bildschirm von Acer arbeitet mit der 16:9-Auflösung 1.920 x 1.080 Pixel und einem TN-Panel samt White-LEDs. Die Anschlüsse – einmal VGA (D-Sub) sowie zweimal HDMI (inklusive HDCP-Unterstützung) – befinden sich im Fuß des Displays und sind daher sehr leicht zugänglich Ein HDMI-Kabel liefert Acer allerdings nicht mit. Energie bekommt der Flüssigkristallbildschirm über ein externes Netzteil und er ist mit 24 Watt ähnlich sparsam wie die meisten anderen Monitore dieses Vergleichstests. Acer verspricht ein dynamisches Kontrastverhältnis von 8.000.000:1, dies soll durch Abdunkelung der Hintergrundbeleuchtung erreicht werden. Ist das Adaptive Contrast Management (ACM) allerdings nicht aktiv, so messen wir ein statisches Kontrastverhältnis von 770:1. Das Acer S243HL bietet ein brillantes Bild und Spiele werden nahezu schlierenfrei dargestellt. Allerdings beobachten wir eine Corona-Bildung. Während das LCD horizontal einen akzeptablen Blickwinkel von 155 Grad erreicht, sind es vertikal nur 145 Grad. Lediglich befriedigende Leistung zeigt das ansonsten solide Acer S243HL bei der Interpolation und der Helligkeitsverteilung: Die Ausleuchtung ist mit 21 Prozent Abweichung sehr unregelmäßig und kleinere Auflösungen werden teilweise unscharf dargestellt. ❑

FAZIT: VERGLEICHSTEST LED-MONITORE

Vor allem die geringe Energieaufnahme der neuen Bildschirmgeneration ist beeindruckend. Zudem stellten wir im Test kaum Nachteile gegenüber herkömmlichen LCDs fest. Spieler können also auch bedenkenlos zu einem LED-Monitor wie dem Eizo EV2313WH oder dem Benq V2400 Eco greifen.

MEINUNG AUS DER REDAKTION

Sparen und trotzdem Spielspaß!



Wie gut, dass ich noch nicht in einen neuen Monitor investiert habe. Nach diesem Vergleichstest steht für mich fest: Es kommt nur noch ein LC-Display mit LED-Technik ins Haus. Die Stromkostenersparnis ist beeindruckend und giftiges Quecksilber enthalten die Flüssigkristallbildschirme der neuen Generation auch nicht. Zudem bieten die LED-Monitore kaum Nachteile gegenüber ähnlichen Geräten mit CCFL-Beleuchtung. Nur ein paar Euro höhere Anschaffungskosten sind erforderlich, die man aber bei den aktuellen Strompreisen bald wieder reingeholt hat. Zudem gehe ich davon aus, dass die Kosten für die Kilowattstunde weiter steigen und LED-Monitore durch das steigende Produktionsvolumen preiswerter werden. Der Kauf eines LED-Bildschirms wird im Laufe des Jahres 2010 also immer attraktiver werden. Nun fehlen nur noch größere Bildschirmdiagonalen mit der neuen Hintergrundbeleuchtung. Falls ich mich tatsächlich für einen 24-Zoll-LCD entscheide, werde ich wohl zum LG W2486L greifen, da dieser Bildschirm noch DVI-D bietet und schnell reagiert. Allerdings sind 300 Euro noch nicht attraktiv genug, bei einem Preis von rund 250 Euro würde ich wohl sofort zuschlagen.

> Mir kommt nur noch ein LC-Display mit LED-Technik ins Haus.
>
> Marco Albert, Fachbereich Monitore

LC-DISPLAYS

Auszug aus Testtabelle mit 40 Wertungskriterien

Produktname	LED Cinema Display	V22+ Verfino	V2400 Eco (PC Games PREIS-LEISTUNG 2,27 03/2010)	S243HL	Foris FX2431 (Alternative)
Hersteller	Apple (www.apple.de)	AOC (www.aoc-europe.com)	Benq (www.benq.de)	Acer (www.acer.de)	Eizo (www.eizo.de)
Preis	Ca. € 750,-	Ca. € 190,-	Ca. € 240,-	Ca. € 300,-	Ca. € 900,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Ausreichend	Gut	Gut	Gut	Ungenügend
Ausstattung (20 %)	**2,13**	**2,33**	**2,11**	**2,03**	**1,25**
Diagonale/Anschlüsse	60,69 cm (24 Zoll)/Mini-Displayport, USB 2.0	55,8 cm (22 Zoll)/HDMI, D-Sub	61 cm (24 Zoll)/HDMI, D-Sub	61 cm (24 Zoll)/D-Sub, 2 x HDMI (HDCP)	61 cm (24 Zoll)/D-Sub, DVI-D, 2 x HDMI, S-Video, Composite
Max. Auflösung/Pixelabstand	1.920 x 1.200/0,25 mm	1.680 x 1.050/0,282 mm	1.920 x 1.080/0,276 mm	1.920 x 1.080/0,277 mm	1.920 x 1.200/0,270 mm
Panel/Hintergrundbeleuchtung	S-IPS/White-LED	TN (Twisted Nematic)/White-LED	TN (Twisted Nematic)/White-LED	TN (Twisted Nematic)/White-LED	S-PVA/CCFL
Reaktionszeit (Hersteller)/Netzteil	14 ms/intern	2 ms/intern	5 ms/intern	2 ms/intern	6 ms/intern
Gewicht/Maße	9,5 kg/48 x 57 x 20 cm	3,8 kg/53 x 44 x 19 cm	4,9 kg/44 x 58 x 18 cm	6,5 kg/57 x 43 x 19 cm	10,5 kg/57 x 44 bis 48 x 23 cm
Drehbar/neigbar/höhenverstellbar	0 Grad/25 Grad/0 mm	0 Grad/25 Grad/0 mm	0 Grad/25 Grad/0 mm	0 Grad/20 Grad/0 mm	172 Grad/40 Grad/24 mm
TCO/Garantie	03/1 Jahr	-/-/3 Jahre	5.0/-/3 Jahre	03/-/3 Jahre	03/-/5 Jahre
Sonstiges	Lautsprecher, Kamera, Mikrofon	Webcam, Mikrofon	-	Lautsprecher	Lautsprecher, Kopfhöreranschl., USB
Eigenschaften (20 %)	**2,52**	**2,47**	**2,49**	**2,47**	**2,77**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	175/175 Grad	150/140 Grad	150/150 Grad	155/145 Grad	175/170 Grad
Kontrastverhältnis	890:1	740:1	698:1	770:1	1.256:1
Leistungsaufnahme**/Stand-by	82/0 Watt	16/1,3 Watt	22/1,5 Watt	24/1,1 Watt	85/10 Watt
Leistung (60 %)	**2,21**	**2,17**	**2,25**	**2,32**	**1,42**
Reaktionsz./Schlieren-/Corona-Bild.	30 ms/sichtbar/gering	17 ms/keine/deutlich sichtbar	27 ms/sichtbar/keine	22 ms/gering/sichtbar	18 ms/keine/keine
Subjektiv spieletauglich/Inputlag	Ja/15 ms	Ja/6 ms	Ja/10 ms	Ja/10 ms	Ja/7 ms
Regelbereich Helligkeit (0, 50, 100 %)	258, 338, 426 cd/m²	29, 126, 221 cd/m²	60, 134, 205 cd/m²	75, 153, 231 cd/m²	61, 203, 370 cd/m²
Interpolation*	Vollbildschirm/befriedigend	Vollbildschirm, Aspekt/befriedig.	Vollbildschirm/befriedigend	Vollbildschirm, Aspekt/befriedig.	Gut
Helligkeitsverteilung (Abweichungen)	Maximal 6 %	Maximal 19 %	Maximal 14 %	Maximal 21 %	Max. 5 %
Farbbrillanz/Farbechtheit **Erklärung:** Die rote, grüne und blaue Linie müssen möglichst übereinanderliegen, zudem sollten die Linien gerade nach oben laufen.					
FAZIT	+ Sehr gutes Bild + Helligkeitsverteilung − Kein OSD, keine Windows-Software	+ Geringer Inputlag + Stromverbrauch sehr gering − Helligkeitsverteilung	+ Stromverbrauch gering + Preiswert − Leuchtkraft	+ Zwei HDMI-Eingänge − Blickwinkel − Helligkeitsverteilung	+ Ergonomie + 5 Jahre Garantie + Blickwinkel
	Wertung: **2,25**	Wertung: **2,26**	Wertung: **2,27**	Wertung: **2,29**	Wertung: **1,65**

* 1.280 x 1.024/1.680 x 1.050 ** Helligkeit auf 100 Prozent



Mini-Spiele-PC im Eigenbau

Von: Daniel Möllendorf

Klein, schnell und leise. Mit unseren Tipps bauen Sie sich ein handliches Spielgerät.

Mini-PCs sind dank aktueller Hardware kaum noch Grenzen gesetzt, egal ob im Wohnzimmer als HTPC für Film- und Musikwiedergabe an Fernseher und Surround-Anlage oder als transportables LAN-Spielesystem. Doch was sind die idealen Komponenten für so einen Rechnerzwerg und wie baut man diese zusammen? PC Games gibt Ihnen Praxistipps.

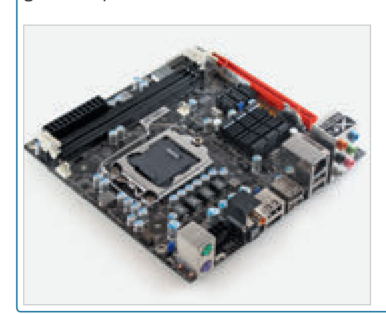
Da unser kleiner Rechner nicht dafür konzipiert ist, als Multimedia-PC Filme abzuspielen, und Spiele in der Regel von DVD installiert werden, verzichten wir darauf, ihm ein teures Blu-ray-Laufwerk zu spendieren. Wir setzen einen schlichten DVD-Brenner ein. Damit entfällt auch die Notwendigkeit eines 5,25-Zoll-Modells im Vollformat, denn DVD-Laufwerke sind auch in Slim-Line-Bauform bezahlbar: Wir wählen ein Sony-Optiarc-Modell (Bild 1 auf der nächsten Seite), das kostet nicht einmal 40 Euro.

Das ideale Mini-ITX-Gehäuse für das Laufwerk mit schmaler Bauform sowie die ein Terabyte große Festplatte ist Silverstones elegantes und gleichzeitig kompaktes Sugo 06, in dem bereits ein effizientes und einigermaßen leises 80-Plus-Netzteil mit 300 Watt Nennleistung verbaut ist. Da dieses seine Kühlluft fast direkt über dem Prozessorsockel ansaugt, ließe sich auch ein CPU-Kühler ohne eigenen Lüfter einsetzen. Um Hitzeschäden vorzubeugen, wählen wir allerdings den flachen Vertikalkühler Scythe Big Shuriken (siehe unten), der günstig ist und dank der exzellenten Lüftersteuerung der DFI-Platine (siehe unten) sehr leise arbeitet. Er kühlt den vierkernigen Core i5-750, der trotz seines recht niedrigen Preises sehr gut für Spiele geeignet ist. Neben der Rechenzentrale sitzt eine DX11-kompatible Grafikkarte, die Radeon HD 5770, die auch aktuelle Spiele bei hoher Auflösung packt, sofern es nicht die höchste Anti-Aliasing-Stufe sein muss. All das platzieren wir mit vier Gigabyte DDR3-RAM auf dem DFI Lanparty MI P55-T36. ❑

HAUPTPLATINE IM MINI-ITX-FORMAT

Hauptplatinen im Kleinformat nehmen mittlerweile auch aktuelle Mehrkernprozessoren wie Intels Core i3/5/7 auf. Eine ideale Basis für einen Mini-Spiele-PC.

Dank seines Sockels 1156 und des P55-Chipsatzes können sie in das DFI Lanparty MI P55-T36 Intels Core-i3-, Core-i5- und teilweise auch Core-i7-Prozessoren einbauen, die generell eine sehr gute Spieleleistung bieten. Die Mini-ITX-Platine ist bisher die einzige ihrer Art. Das ebenso kleine H55-ITX WiFi von Zotac, das aufgrund seines H55-Chips die integrierte Grafikeinheit von Intels Clarkdale-CPU nutzen kann, soll erst in den nächsten Wochen für ebenfalls 120 Euro verfügbar sein. Trotz stark geschrumpfter Größe bietet das MI P55-T36 alles, was ein kleiner Spielerechner benötigt: zwei PS2-, fünf USB- und drei SATA-Anschlüsse sowie einen E-SATA-Port. Weiterhin stehen zwei Slots für DDR3-1333-Speicherriegel bis 2 Gigabyte sowie zwei Lüfteranschlüsse zur Verfügung. Das Top-BIOS, das sogar Undervolting erlaubt, die geringe Leistungsaufnahme und die tolle Lüftersteuerung machen die DFI-Mini-Platine zur empfehlenswerten Komponente für den Mini-Spielerechner.



CPU-KÜHLER FÜR KLEINE SPIELE-PCS

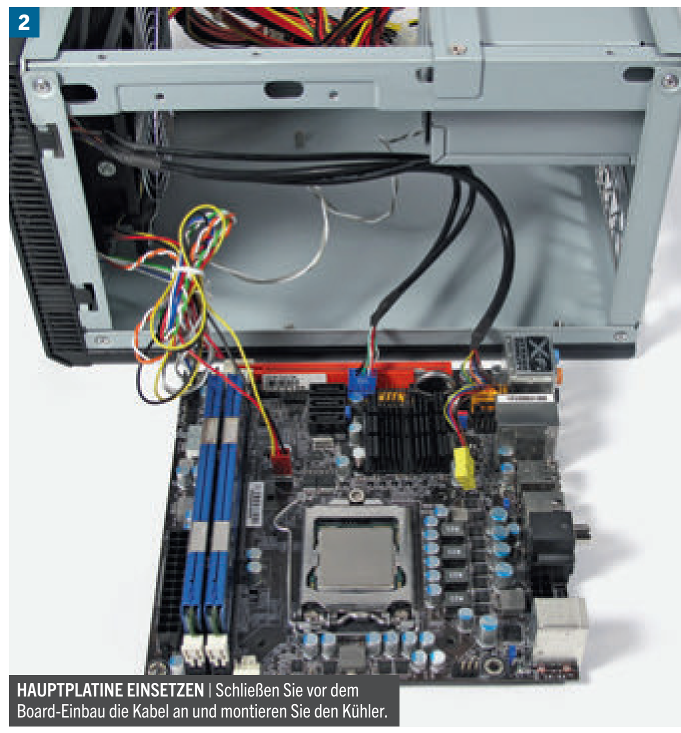
Gute Kühlleistung auf kleinstem Raum: ein Kunststück, das nur wenigen CPU-Kühlern gelingt.

Je nach Mini-Gehäuse darf die maximale Höhe eines Kühlers lediglich acht oder gar nur sechs Zentimeter betragen. Der „Größte" in dieser Disziplin ist der Big Shuriken von Scythe für 25 Euro. Er misst zusammen mit dem enorm flachen 120er-Lüfter lediglich 125 x 135 x 58 mm (Breite x Tiefe x Höhe). Kein anderer Kühler bietet in dieser Kompaktklasse eine so gute Kühlleistung. Dank intelligenter Halterung passt er auf alle aktuellen Sockel (AM3, AM2+, 775, 1156, 1366). Zudem ist der Lüfter relativ leise. Zum Test stand uns nur ein Dezibel-Messgerät zur Verfügung, das nicht weniger als 30 dB(A) anzeigen kann. Daher haben wir ausnahmsweise aus dem geringen Abstand von zehn Zentimetern gemessen: Mit 100 Prozent Drehzahl erreicht der Big Shuriken 42,6 dB(A), mit 75 Prozent sind es 33,7 dB(A). Falls der Scythe-Kühler für Sie jedoch zu breit ist, helfen nur die Boxed-Kühler von AMD und Intel.




1

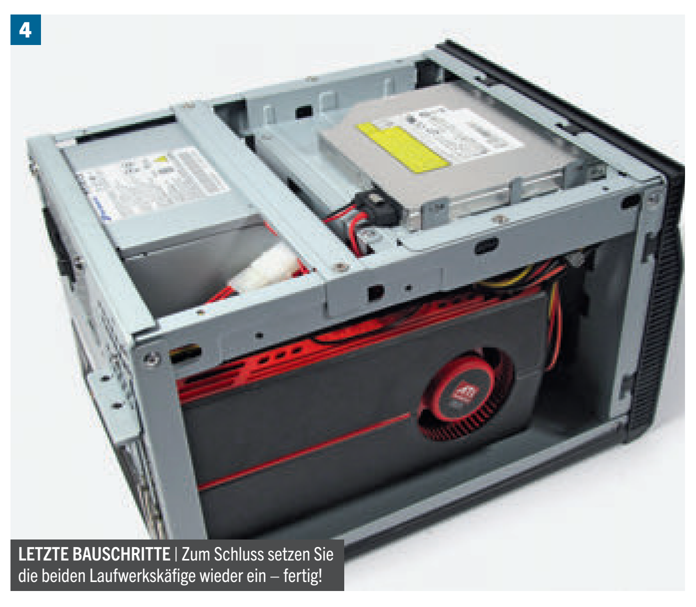
LAUFWERKE EINBAUEN | Entfernen Sie zunächst die Käfige für die Festplatte und den schmalen DVD-Brenner.


2

HAUPTPLATINE EINSETZEN | Schließen Sie vor dem Board-Einbau die Kabel an und montieren Sie den Kühler.


3

KABELSALAT VERMEIDEN | Platzieren Sie SATA-Kabel und PCI-E-Stecker vor dem Einbau der Karte.


4

LETZTE BAUSCHRITTE | Zum Schluss setzen Sie die beiden Laufwerkskäfige wieder ein – fertig!

LEISTUNGSDATEN DES MINI-SPIELE-PCS

Leerlauf	
Leistungsaufnahme	58 Watt (maximal)
Lautheit (1 Meter)	0,7 Sone
Lautheit (0,5 Meter)	1,1 Sone
CPU-Lüfterdrehzahl	900 U/min
CPU-Temperatur*	29/28/29/28 Grad Celsius
GPU-Temperatur*	43 Grad Celsius
Anno 1404 v1.1, PC-Games-Loop, 1.680 x 1.050, 4 x FSAA, 8:1 AF, Turbo-Modus: aus	
Leistungsaufnahme	151 Watt (maximal)
Lautheit (1 Meter)	0,9 Sone
Lautheit (0,5 Meter)	1,5 Sone
Drehzahl Prozessorlüfter	1.050 U/min
Prozessor-Temperatur*	42/44/43/44 Grad Celsius
Grafikchip-Temperatur*	80 Grad Celsius

Messsystem: Leistungsaufnahme: Voltcraft Energy Check 3000, Lautheit: NC10, Drehzahl Prozessorlüfter: DFI Smart Guardian, Prozessor-Temperatur: Realtemp, Grafikchip-Temperatur: MSI Afterburner, Blu-ray-Software: Power DVD 9 Ultra (GPU-Unterstützung: an) * Tatsächliche Temperatur (Maximalwert), normiert auf 20 °C Lufttemperatur – keine Delta-Werte

DIE KOMPONENTEN IM DETAIL

Mini-PCs von der Stange sind für 240 bis 550 Euro zu haben. Geräte wie Asrocks Ion 330 HT oder Firstways HTPC Bluray eignen sich jedoch vor allem wegen der eingebauten Geforce 9400M (Ion) nur bedingt zum Spielen. Spielspaß kommt mit dem Kompaktformat (Mini-ITX-Gehäuse und Hauptplatine) nur durch einen Eigenbau auf, der beispielsweise mit der folgenden Hardware bestückt ist:

Komponente	Produkt	Preis
Prozessor	Intel Core i5-750 Tray	€ 160,-
CPU-Kühler	Scythe Big Shuriken	€ 25,-
Mainboard	DFI Lanparty MI P55-T36 (Mini-ITX, P55, LGA 1156)	€ 120,-
Speicher	2 x 2.048 MiByte DDR3-1333	€ 80,-
Grafikkarte	Radeon HD 5770 (1 GiByte)	€ 130,-
Gehäuse/Netzteil	Silverstone Sugo SG06/mitgeliefert	€ 90,-
DVD-Laufwerk/ HDD	DVD-Brenner SATA Slim-Line/1 TByte SATA 3,5"	€ 110,-
Sonstiges	Slim-Line-SATA-Adapter, Kabelbinder	€ 10,-
Gesamtpreis		**€ 725,-**



NACHSCHUB FÜR SPIELER | AMD baut sein Modellangebot mit fünf neuen Varianten der Athlon- und Phenom-Prozessoren aus.

Bild: PCGH/Thilo Bayer

Preiswerte AMD-Prozessoren

Von: Christian Gögelein

Im Schatten von Intels Clarkdale-Familie hat AMD ebenfalls neue Prozessoren vorgestellt. Sind die Modelle attraktiv für Spieler?

Während Intels Clarkdale die Schlagzeilen beherrschte und mit seiner integrierten Grafikeinheit die Aufmerksamkeit auf sich zog, war auch AMD nicht untätig und hat seine Modellpalette weiter ausgebaut: Seit Ende Januar stehen fünf neue Varianten der Athlon- und Phenom-Prozessoren zur Verfügung.

MODELLE IN DER ÜBERSICHT

Alle Prozessoren erscheinen für den Sockel AM3 und unterstützen damit sowohl DDR3- als auch DDR2-Speicher. Sie lassen sich auch auf älteren AM2(+)-Platinen noch einsetzen. Mit den im 45-Nanometer-Prozess gefertigten CPUs bedient AMD größtenteils die Einstiegs- sowie die (untere) Mittelklasse und macht damit unter anderem Intels neuen Clarkdale-Modellen Konkurrenz.

ATHLON-II-PROZESSOREN

Neu sind je ein Athlon-II-Modell mit zwei, drei und vier Kernen. Zur Erinnerung: Der Athlon II gleicht im Wesentlichen dem Phenom II, bringt allerdings keinen L3-Zwischenspeicher (Cache) mit. Zum Einsatz kommen die drei Bauformen „Regor“ (zwei Kerne), „Rana“ (drei Kerne) und „Propus“ (vier Kerne). Bei Regor-Modellen gibt es sogar noch ein kleines Extra: Diese bieten im Vergleich zum Phenom II einen doppelt so großen L2-Cache, statt 512 also 1.024 KB pro Kern. Bei Rana und Propus sind es nur 512 KB.

ATHLON II X2 255

Den Reigen neuer Modelle eröffnet der Athlon II X2 255, ein Zweikerner, der mit 3,1 GHz getaktet und mit 2x 1.024 KB L2-Cache ausgestattet ist. Damit ist der X2 255 das neue Flaggschiff der Athlon-X2-Reihe – bislang erreichten diese Prozessoren maximal 3,0 GHz. Die thermische Verlustleistung (TDP) bleibt aber wie bei den übrigen Modellen bei 65 Watt. Der Chip kostet OEM-Händler 74 US-Dollar und ist im PC Games-Preisvergleich (www.pcgames.de/m,preisvergleich) schon für 65 Euro gelistet. Zum kleinen Preis bietet der X2 255 eine ordentliche Spieleleistung, die je nach Benchmark vom Niveau eines Core 2 Duo E6600 bis hin zu einem E8400 reicht – beide sind aber deutlich teurer.

ATHLON II X3 440

Auch die Athlon-II-Dreikerner bekommen ein neues Spitzenmodell: Der Athlon II X3 440 taktet 100 MHz schneller als der ältere 435 und erreicht jetzt 3,0 GHz. Die TDP liegt bei 95 Watt und damit auf dem gleichen Niveau wie die des Athlon II X3 435 (2,9 GHz) und 425 (2,7 GHz). Der kleinere L2-Cache von 3x 512 Kilobyte fällt kaum ins Gewicht und in den Benchmarks liegt der Dreikerner näher an den Vierkern- als an den Zweikern-Modellen. Bei Spielen erreicht er in etwa das Niveau eines Core 2 Quad Q6600. Für den Rana-basierten Chip sind 84 US-Dollar fällig (Preis laut Preisvergleich Anfang Februar: 72 Euro).

ATHLON II X4 635

Interessanter als die bisher vorgestellten Prozessoren sind für Spieler wohl die neuen Vierkern-Modelle: Der Athlon II X4 635 taktet mit 2,9 GHz und ist damit der leistungsstärkste Athlon-II-Prozessor, den es gibt – bislang war der Athlon II X4 630 das schnellste Modell der Serie. Mit einem Preis von knapp 120 US-Dollar (aktuell ca. 103 Euro) tritt der 635 zumindest auf dem Papier direkt gegen Intels Clarkdale Core i3-540 an (ebenfalls 120 US-Dollar/ca. 115 Euro), wenngleich

dieser für andere Einsatzgebiete konzipiert ist. Im direkten Vergleich behält der AMD-Prozessor die Oberhand, weil die meisten Spiele von den zwei zusätzlichen Kernen stark profitieren. Hyper-Threading kann dem Intel-Prozessor nur bedingt Vorteile verschaffen.

NEUE PHENOM-II-MODELLE

Im Vergleich zur Athlon-II-Serie verfügen alle Phenom-II-Prozessoren über 6 Megabyte L3-Cache. Dies hat neben der Mehrleistung aber auch eine teils deutlich höhere Verlustleistung zur Folge, denn für den zusätzlichen Zwischenspeicher sind rund 450 Millionen Transistoren nötig – mehr, als alle vier Kerne zusammen auf dem Die des Chips belegen. Nicht alle Phenom-II-Prozessoren haben aber vier Kerne: AMD bietet auch Varianten mit zwei und drei Kernen an – die Modellpolitik ist hier ähnlich undurchschaubar wie bei Intel. Als Chipkerne verwendet AMD die Modelle „Deneb" (vier Kerne), „Heka" (drei Kerne) sowie „Callisto" (zwei Kerne).

PHENOM II X2 555 BE

Das vierte Modell basiert auf dem Callisto-Design und bereichert die Phenom-II-Serie der Zweikern-Prozessoren. Der Phenom II X2 555 kommt in der Black Edition, hat also einen freien Multiplikator. Die Standardtaktfrequenz liegt bei 3,2 GHz, das bislang schnellste Modell dieser Serie erreichte nur 3,1 GHz (Phenom II X2 50 BE). Mit einem Preis von annähernd 100 US-Dollar (ca. 87 Euro) positioniert AMD den Chip gegen Intels Core i3-530. Im Gegensatz zum Athlon II X4 635 bleibt der neue Phenom teils deutlich hinter dem rivalisierenden i3-530 zurück – hier macht sich das „fehlende" Hyper-Threading bemerkbar. Selbst der günstigere X3 440 schneidet bei Spielen besser ab.

PHENOM II X4 910E

Der letzte neue Prozessor ergänzt die Vierkern-Riege der Phenom-II-CPUs. Im Gegensatz zu den anderen neuen Prozessoren präsentiert AMD hier jedoch kein neues Spitzenmodell, sondern eine weitere Variante der Energiesparlinie, die an dem kleinen „e" am Ende des Modellnamens zu erkennen ist. Bei den CPUs der e-Reihe handelt es sich um ausgewählte Chips, die mit einer geringeren Spannung laufen und dadurch eine geringere Leistungsaufnahme haben. So kommt der X4 910e bei einer Taktfrequenz von 2,6 GHz und vier Kernen mit einer TDP von 65 Watt aus, der normale X4 910 benötigt dagegen bei sonst identischen Eckdaten 95 Watt.

Der Preis des X4 910e liegt mit 169 US-Dollar (ca. 158 Euro) deutlich über dem der anderen neuen CPUs. Aus Marketing-Sicht ist der X4 910e clever positioniert; Intel hat zwar ebenfalls Niedrigenergie-Prozessoren im Programm (hier mit einem „S" am Ende gekennzeichnet), doch sind diese deutlich teurer (Q8400S, 2,67 GHz, 213 Dollar/185 Euro und Core i5-750S, 2,4 GHz, 259 Dollar/250 Euro).

Je nach Spiel liegt der Vierkern-Phenom mal vor und mal hinter dem Athlon II X4 635. Der große L3-Cache kann offenbar 300 MHz Taktfrequenz-Unterschied kompensieren. Preislich schneidet der Phenom aber schlechter ab. Aufgrund der niedrigen TDP ist er ohnehin eher für Multimedia-Rechner geeignet.

PROZESSOR-TUNING

In der Vergangenheit gelang es oft, einzelne Kerne der Athlon-II- und Phenom-II-Prozessoren nachträglich freizuschalten. Auch bei unseren Testmustern ließen sich der Phenom II X2 und der Athlon II X3 mit vier Kernen betreiben.

FAZIT: NEUE AMD-CPUS

Die vorgestellten Prozessoren bieten keine Überraschungen, ergänzen das Portfolio aber sinnvoll. Mit den höher getakteten X3- und X4-Modellen lassen sich preiswerte Rechner bauen, die mit Abstrichen auch zum Spielen geeignet sind. Dabei ist es allerdings entscheidend, welches Spiel zum Einsatz kommt: Manche profitieren stark von großem L3-Cache, andere von Hyper-Threading und drei beziehungsweise vier Kernen.

Ein Rechenbeispiel: Ein Athlon II X4 635 kostet zusammen mit einem preiswerten Mainboard und 4 GB DDR3-Speicher rund 250 Euro. Wer beim Aufrüsten nicht mehr als 400 Euro ausgeben will, hat also noch ein Restbudget von 150 Euro – das reicht zum Beispiel für eine HD-5750- oder HD-4890-Grafikkarte. Intel dagegen hat in der unteren Mittelklasse nur den Clarkdale (mit maximal zwei Kernen) oder ältere Core-2-Quad-Prozessoren (teilweise deutlich teurer) im Angebot. ❑

SPIELELEISTUNG: ANNO 1404 UND GRID

Anno 1404 1.0 (D3D10); PC Games-Spielstand – maximale Details

BESSER ▶ Fps (Bedingt spielbar: 20; Flüssig spielbar: 40)

Prozessor	Fps
Intel Core i5-750	41,0 (62,1%)
Intel Core i3-540 @ 3,8 GHz	34,0 (34,4%)
AMD Phenom II X4 975 BE	34,0 (34,4%)
Intel Core 2 Quad Q9650	33,0 (30,4%)
AMD Phenom II X4 965 BE	32,0 (26,5%)
AMD Athlon II X4 635	26,1 (3,2%)
Intel Core i5-661	26,0 (2,8%)
Intel Core 2 Quad Q6600	26,0 (2,8%)
AMD Phenom II X4 910e	25,3 (0%)
Intel Core i5-650	25,0 (-1,2%)
Intel Core i3-540	25,0 (-1,2%)
Intel Core 2 Duo E8400	24,0 (-5,1%)
AMD Athlon II X3 440	22,5 (-11,1%)
AMD Phenom II X2 555	20,5 (-19%)
AMD Athlon II X2 255	19,2 (-24,1%)

Race Driver: Grid, Patch 2 – Castello Ring B – maximale Details

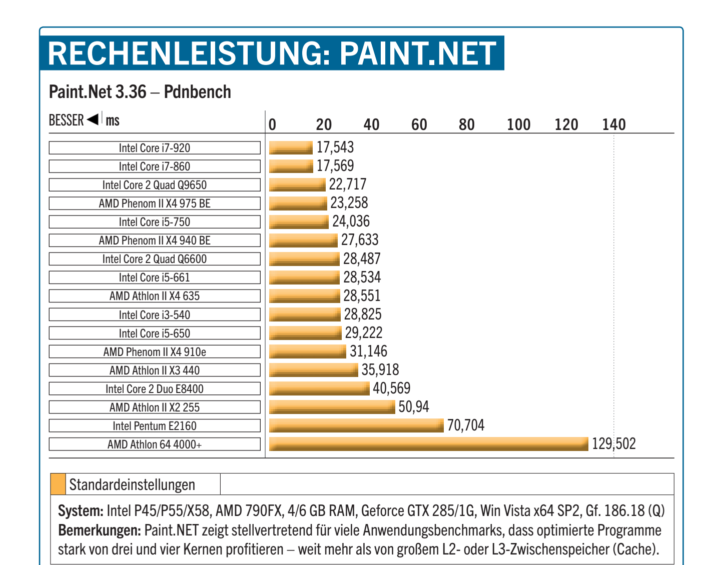
BESSER ▶ Fps (Bed.: 20; Flüssig spielbar: 40)

Prozessor	Fps
Intel Core i5-750	110 (34,1%)
AMD Phenom II X4 975 BE	99 (20,7%)
AMD Phenom II X4 965 BE	95 (15,9%)
Intel Core 2 Quad Q9650	88 (7,3%)
Intel Core i7-860	88 (7,3%)
Intel Core i5-661	87,0 (6,1%)
Intel Core i3-540	83,0 (1,2%)
Intel Core i7-920	82 (0%)
AMD Phenom II X4 910e	79,7 (-2,8%)
AMD Athlon II X4 635	75,9 (-7,4%)
AMD Phenom X4 9950 BE	72 (-12,2%)
Intel Core 2 Quad Q6600	71 (-13,4%)
Intel Core 2 Duo E8400	71 (-13,4%)
AMD Athlon II X3 440	69,8 (-14,9%)
AMD Phenom II X2 555	66,6 (-18,8%)
Intel Core 2 Duo E6600	63 (-23,2%)
AMD Athlon II X2 255	59,2 (-27,8%)
AMD Athlon II X2 250 BE	55,0 (-32,9%)

1.680 x 1.050, kein FSAA/AF

System: Intel P45/P55/X58, AMD 790FX, 4/6 GB RAM, Geforce GTX 285/1G, Win Vista x64 SP2, Geforce 186.18 (Q) Intel P45/P55/X58, AMD 790FX, 4/6 GB RAM, Geforce GTX 285/1G, Win Vista x64 SP2, Gf. 186.18 (Q)
Bemerkungen: Die neuen Vierkern-Modelle liegen beinahe gleichauf, der Athlon II X4 ist allerdings billiger.

RECHENLEISTUNG: PAINT.NET



System: Intel P45/P55/X58, AMD 790FX, 4/6 GB RAM, Geforce GTX 285/1G, Win Vista x64 SP2, Gf. 186.18 (Q)
Bemerkungen: Paint.NET zeigt stellvertretend für viele Anwendungsbenchmarks, dass optimierte Programme stark von drei und vier Kernen profitieren – weit mehr als von großem L2- oder L3-Zwischenspeicher (Cache).

MODELLÜBERSICHT

	Athlon II X2 255	Athlon II X3 440	Athlon II X4 635	Phenom II X2 555 BE	Phenom II X4 910e
Kern (Codename)	Regor	Rana	Propus	Callisto	Deneb
Anzahl Kerne	2	3	4	2	4
Taktfrequenz	3,1 GHz	3,0 GHz	2,9 GHz	3,2 GHz	2,6 GHz
L2-Cache	2x 1.024 KB	3x 512 KB	4x 512 KB	2x 512 KB	4x 512 KB
L3-Cache	-	-	-	6 MB	6 MB
Die-Größe	117,5 mm²	169 mm²	169 mm²	258 mm²	258 mm²
Transistoren	234 Mio.	300 Mio.	300 Mio.	758 Mio.	758 Mio.
TDP (maximal)	65 Watt	95 Watt	95 Watt	80 Watt	65 Watt
OEM-Preis	74 $/65 €*	84 $/72 €*	119 $/103 €*	99 $/87€*	169 $/158 €*

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.




▶ = Preis-Leistungs-Tipp

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus **Crysis** und **Unreal Tournament 3** ** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.
*** Durchschnittswert aus **Call of Duty: World at War, Crysis Warhead, Fallout 3** und **Race Driver: Grid**; Standard = 1.280 x 1.024/4x MSAA/16:1 AF, Extreme = 1.920 x 1.200/8x MSAA/16:1 AF

PCI-Express-Karten

	Preis	Direct X/Shader-Modell	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS**	Lautheit (2D/3D)	Standard-Leistung***	Extreme Leistung***	Wertung
Sapphire Radeon HD 5970 OC	Ca. € 600,-	DX11/SM5.0	2 x 1.024 (GDDR5)	735/2020MHz	2 x 1.600/80	1,1/5,6 Sone	88,5 Fps	74,5 Fps	1,79
Zotac Geforce GTX 295 Single PCB	Ca. € 400,-	DX10/SM4.0	2 x 896 (GDDR3)	576/1008 MHz	2 x 240/80	1,8/4,4 Sone	80,2 Fps	59,7 Fps	2,01
Asus HD 5870	Ca. € 360,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	850/2.400 MHz	1.600/80	0,8/3,4 Sone	77,5 Fps	59,2 Fps	2,04
MSI Radeon HD 5850 OC	Ca. € 290,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	765/2.250 MHz	1.440/72	0,8/3,6 Sone	73,0 Fps	51,2 Fps	2,20
Zotac Geforce GTX 285 AMP	Ca. € 310,-	DX10/SM4.0	1.024 (GDDR3)	702/1.296 MHz	240/80	1,7/3,9 Sone	74,0 Fps	47,7 Fps	2,35
▶ Sapphire Radeon 4890 Vapor-X	Ca. € 190,-	DX10.1/SM4.1	1.024 (GDDR5)	870/2.100 MHz	800/40	0,6/2,8 Sone	67,0 Fps	45,2 Fps	2,53
Palit Geforce GTX 275	Ca. € 210,-	DX10/SM4.0	896 (GDDR3)	633/1.161 MHz	240/40	1,5/1,7 Sone	62,2 Fps	39,5 Fps	2,57
Powercolor Radeon HD 4890 PCS+	Ca. € 160,-	DX10.1/SM4.1	1.024 (GDDR5)	950/1.050 MHz	800/40	0,6/5,1 Sone	70,5 Fps	46,5 Fps	2,58
MSI N260GTX OC Twin Frozr	Ca. € 180,-	DX10/SM4.0	896 (GDDR3)	648/1.053 MHz	216/72	2,3/2,3 Sone	59,7 Fps	36,5 Fps	2,61
Sapphire Radeon HD 4870 Vapor-X	Ca. € 200,-	DX10.1/SM4.1	2.048 (GDDR5)	750/900 MHz	800/40	0,3/1,2 Sone	53,7 Fps	39,5 Fps	2,64
PNY Geforce GTX 275	Ca. € 220,-	DX10/SM4.0	896 (GDDR3)	633/1.134 MHz	240/80	1,6/2,6 Sone	62,2 Fps	39,5 Fps	2,64
▶ Powercolor Radeon HD 5770 PCS+	Ca. € 140,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	875/2.450 MHz	800/40	0,7/2,1 Sone	53,2 Fps	36,7 Fps	2,67
HIS Radeon HD 5750 Iceq+	Ca. € 130,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	700/2.300 MHz	720/36	0,5/0,7 Sone	43,7 Fps	31,0 Fps	2,82
Gainward GT 240 Golden Sample	Ca. € 90,-	DX10.1/SM4.1	1.024 (GDDR5)	585/1.890 MHz	96/32	0,6/0,8 Sone	32,0 Fps	15,5 Fps	3,23
Asus EAH4770 Formula	Ca. € 95,-	DX10.1/SM4.1	512 (GDDR5)	750/1.600 MHz	640/32	0,5/1,0 Sone	40,0 Fps	24,5 Fps	3,31

HAUPTPLATINEN

Sockel 775 – Core 2 Duo, Core 2 Extreme, Core 2 Quad, Pentium und Celeron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus Rampage Extreme	Ca. € 170,-	X48	0301/2.00G	2	x16 (2), x1 (3), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 2 x Firewire, Wakü-Anschl.	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,34
Asus Striker II Extreme	Ca. € 210,-	790i Ultra SLI	0401/1.02G	2	x16 (2), x1 (2), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 2 x Firewire, Wakü-Anschluss	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,36
▶ Asus P5Q Deluxe	Ca. € 120,-	P45	0610/1.03G	2	x16 (3), x1 (2), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 2 x Firewire, Express Gate	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Asus Maximus II Gene	Ca. € 130,-	P45	0223/1.01G	1	x16 (2), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	7 x SATA, 2 x Firewire, LVD, Mem OK	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47

Sockel 1366 – Core i7

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus Rampage II Extreme	Ca. € 280,-	X58/CH10R	0503/2.01G	3	x16 (3), x1 (2), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	7 x SATA, 2 x Fw., LCD-Anz., Temp.-Fühler	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,35
MSI Eclipse SLI	Ca. € 250,-	X58/CH10R	1.431/1.1	3	x16 (3), x1 (2), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	10 x SATA, 1 x Fw., X-Fi Xtreme Audio, LCD	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Asus Rampage II Gene	Ca. € 180,-	X58/CH10R	216/2.00G	2	x16 (2), x4 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	7 x SATA, 1 x Fw., Diag.-LEDs, Temp.-Fühler	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,39
▶ Foxconn Flaming Blade GTI	Ca. € 130,-	X58/CH10R	8C9F1P05/–	2	x16 (2), x4 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, Diagnose-LEDs	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,77

Sockel AM3 – Phenom II, Phenom, Athlon 64, Athlon 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	OC: DDR3-1600	300 MHz	Wertung
MSI 790FX-GD70	Ca. € 140,-	790FX/SB750	1.0/1.0	2	x16 (4), x1 (1), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 1 x Firewire, OC-Regler	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Stabil	1,37
Asus Crosshair III Formular	Ca. € 150,-	790GX/SB750	0403/1.01G	1	x16 (2), x1 (3), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	5 x SATA, 2 x Firewire, LCD-Anzeige	Sehr gut	Heatpipe	Nicht best.	Stabil	1,44
Gigabyte MA790XT-UD4P	Ca. € 100,-	790GX/SB750	1.20/1.01	2	x16 (2), x1 (3), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 2 x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Nicht best.	Stabil	1,49
▶ Gigabyte MA770T-UD3P	Ca. € 70,-	770/SB710	0801/1.01G	2	x16 (1), x1 (4), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	5 x SATA, 2 x Firewire, Epress Gate	Sehr gut	Passiv	Nicht best.	Stabil	1,51
Asrock M3A790GXH/128M	Ca. € 80,-	790GX/SB750	F5/1.0	2	x16 (3), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, HD 3300, 128 MiB Sideport	Gut	Passiv	Nicht best.	Stabil	1,58

Sockel 1156 – Core i7 und Core i5

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	OC-Test	Super Pi	Wertung
MSI Big Bang Trinergy	Ca. € 310,-	P55	1.0B33/1.1	3	x16 (3), x1 (2), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	NF 200 SLI, 10 x SATA, 4 x E-SATA, Soundk.	Sehr gut	Heatpipe	200 MHz	15,631 Sek.	1,29
Gigabyte P55-UD6	Ca. € 160,-	P55	F3/1.0	3	x16 (3), x1 (2), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	10 x SATA, 1 x Fw., 4 x E-SATA, Diag.-LEDs	Sehr gut	Heatpipe	200 MHz	15,225 Sek.	1,35
Asus P7H55D-M Evo	Ca. € 120,-	H55	0701/1.03G	3	x16 (1), x1 (2), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 1 x Firewire, 1 x E-SATA	Sehr gut	Heatpipe	200 MHz	15,568 Sek.	1,40
Gigabyte P55M-UD4	Ca. € 120,-	P55	F3/1.0	2	x16 (2), x4 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	7 x SATA, 1 x Firewire, 1 x E-SATA	Sehr gut	Passiv	200 MHz	15,725 Sek.	1,41
▶ Asrock P55 Pro	Ca. € 90,-	P55	1.50/1.03	2	x16 (2), x1 (2), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 2 x Fw., 2 x E-SATA, Diag.-LEDs	Sehr gut	Passiv	200 MHz	15,600 Sek.	1,43

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

* Latenzen: 5-5-5-18, 2T ** Latenzen: 9-9-9-27, 2T

DDR2-RAM

Hersteller/Modell (Modellnummer)	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Maximale Übertaktung*	Stabile Latenzen DDR2-800, 2T	Stabile Latenzen DDR2-1066	Wertung
Corsair Dominator (TWIN2X4096-8500C5DF)	Ca. € 120,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12	5-5-5-15	1,45
OCZ Blade OCZB1150LV4GK	Ca. € 90,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1150	5-5-5-18	620 MHz, 1,9 Volt	4-4-4-12	5-5-5-15	1,48
▶ G.Skill F2-8500CL5D-4GBPI	Ca. € 80,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12	5-5-5-15	1,61
OCZ Platinum XTC Ed. (OCZ2P10664GK)	Ca. € 85,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-18	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12	5-5-5-18	1,61

DDR3-RAM

Hersteller/Model (Modellnummer)	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Maximale Übertaktung**	Stabile Latenzen DDR3-1333	Stabile Latenzen DDR3-1600	Wertung
Mushkin Blackline Copperhead (996772)	Ca. € 120,-	2 x 2.048 MB, DDR3-1600	6-6-6-18	830 MHz, 1,75 Volt	6-6-6-18/7-7-7-21	7-7-7-21	1,58
Corsair XMS 3 (TR3X6G1600C7)	Ca. € 180,-	3 x 2.048 MB, DDR3-1600	7-7-7-20	860 MHz, 1,75 Volt	6-6-6-18/7-7-7-21	7-7-7-21	1,58
▶ G.Skill Trident (F3-12800CL8D-4GBTD)	Ca. € 100,-	2 x 2.048 MB, DDR3-1600	8-8-8-21	890 MHz, 1,75 Volt	7-7-7-21/7-7-7-21	8-8-8-25	1,75

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

22 bis 24 Zoll (16:9/16:10)	Preis	Anschlüsse	Reaktionszeit	Schlieren/Corona	Spieletauglich/Inputlag	Helligkeit (0, 50, 100 %)	Helligkeitsabweichung	Wertung
Samsung Syncmaster 223RZ (22 Zoll, 1.680 x 1.050)	Ca. € 290,-	DVI-D	14 ms	Fast keine/keine	Ja/2 ms	84, 183 295 cd/m²	Maximal 14 %	1,72
▶ LG Flatron W2453TQ (24 Zoll, 1.920 x 1.080)	Ca. € 230,-	D-Sub, DVI-D (HDCP)	16 ms	Sehr gering/gering	Ja/12 ms	52, 155, 295 cd/m²	Maximal 17 %	2,13
LG W2486L (24 Zoll, 1.920 x 1.080)	Ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	17 ms	Keine/deutl. sichtbar	Ja/15 ms	55, 171, 320 cd/m²	Maximal 16 %	2,20
Benq M2400HD (24 Zoll, 1.920 x 1.080)	Ca. € 235,-	D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	15 ms	Sehr gering/sichtbar	Ja/7 ms	56, 115, 235 cd/m²	Maximal 16 %	2,17
▶ Asus VH222H (22 Zoll, 1.680 x 1.050)	Ca. € 150,-	D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	24 ms	Sichtbar/gering	Ja/7 ms	53, 175, 295 cd/m²	Maximal 14 %	2,17
Samsung Syncmaster T240 (24 Zoll, 1.920 x 1.200	Ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	26 ms	Gering/keine	Ja/10 ms	80, 185, 300 cd/m²	Maximal 18 %	2,18
25 Zoll bis 30 Zoll (16:9/16:10)	**Preis**	**Anschluss**	**Reaktionszeit**	**Schlieren Corona**	**Spieletauglich/Inputlag**	**Helligkeit (0, 50, 100 %)**	**Helligkeitsabweichung**	**Wertung**
Eizo Flexscan SX3031W (30 Zoll, 2.560 x 1.600)	Ca. € 2.200,-	D-Sub (Dual), DVI-D (Single)	19 ms	Sehr gering/keine	Ja/28 ms	73, 142, 250 cd/m²	Maximal 4 %	1,99
Samsung Syncmaster 275T Plus (27 Zoll, 1.920 x 1.200)	Ca. € 1.000,-	D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	17 ms	Gering/gering	Ja/28 ms	40, 213, 500 cd/m²	Maximal 7 %	1,99
▶ Asus VW266H (26 Zoll, 1.920 x 1.200)	Ca. € 280,-	D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	15 ms	Sehr gering/gering	Ja/4 ms	59, 149, 290 cd/m²	Maximal 21 %	2,06

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Leerlauf/Zugriff)	Zugriff	Cache	Transfer Lesen*/Schreiben*	Wertung
WD Caviar Black WD2001FASS	Ca. € 240,-	SATA	2.000 GB	7.200	0,3 Sone/0,6 Sone	9,8/5,0 ms	64 MB	115,6/115,5 MB/s	2,07
▶ Samsung Spinpoint F3 HD103SJ	Ca. € 70,-	SATA	1.000 GB	7.200	0,4 Sone/0,9 Sone	13,5/6,8 ms	32 MB	118,8/117,8 MB/s	2,25
Samsung Ecogreen F2 HD154UI	Ca. € 85,-	SATA	1.500 GB	5.400	0,2 Sone/0,3 Sone	14,8/8,9 ms	32 MB	87,2/84,2 MB/s	2,41

SOUNDSYSTEME

Stereo	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	RMS (Satelliten)	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Teufel Concept C 200	Ca. € 200,-	2+1	135 Watt	Je 50 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,71
▶ Logitech Z523	Ca. € 65,-	2+1	21 Watt	Je 9,5 Watt	Gut	Gut	Gut	2,16
Creative I-Trigue 3330	Ca. € 70,-	2+1	17 Watt	Je 6 Watt	Befriedigend bis gut	Befriedigend bis gut	Befriedigend bis gut	2,38
Mehrkanal	**Preis**	**Lautsprecher**	**RMS (Subwoofer)**	**RMS (Satelliten)**	**Hochtonbereich**	**Mitteltonbereich**	**Tieftonbereich**	**Wertung**
Creative Gigaworks S750	Ca. € 435,-	7+1	210 Watt	Je 70 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,52
Teufel Motiv 5	Ca. € 430,-	5+1	300 Watt	Je 40 Watt	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,53
▶ Teufel Concept F	Ca. € 180,-	5+1	300 Watt	Je 40 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,77

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Champion (bulk)	Ca. € 110,-	X-Fi (EMU20K2)	5 x Line-Out, S/PDIF	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,29
Auzentech X-Fi Forte 7.1	Ca. € 135,-	X-Fi (EMU20K2)	5 x Line-Out (Kabelpeitsche), S/PDIF	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,30
▶ Creative X-Fi Xtreme Gamer (bulk)	Ca. € 65,-	X-Fi (EMU20K2)	3 x Line-Out	Gering	Sehr gut	Gut	1,37

MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Steelseries Xai	Ca. € 60,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	5.001 Dpi	96 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,54
▶ Logitech G500	Ca. € 45,-	7 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	5.700 Dpi	118-132 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,61
Razer Imperator	Ca. € 60,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	5.600 Dpi	100 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,66

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G19	Ca. € 140,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	29 + LCD	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,40
▶ Logitech G15 (Refresh)	Ca. € 65,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,42
Roccat Valo	Ca. € 90,-	Sehr gut	Full-Size/halbhoch	USB	49 + LCD	Nicht vorhanden	Uneingeschränkt	1,54

SPIELERECHNER IM EIGENBAU

EINSTEIGER-PC



Prozessor:	**€ 100,-**
AMD Phenom II X4 920 BE (Sockel AM2+/AM3)	
Kühler:	**€ 0,-**
Boxed-Kühler	
Hauptplatine:	**€ 70,-**
Gigabyte MA770T-UD3P (Sockel AM3)	
Arbeitsspeicher:	**€ 80,-**
G.Skill 2 x 2.048 MB, DDR2-1066, CL5	
Grafikkarte:	**€ 140,-**
Powercolor Radeon HD 5770 PCS+ (1.024 MB)	
Soundkarte:	**€ 0,-**
Onboard	
Festplatte:	**€ 40,-**
Samsung Spinpoint F3 HD502HJ (500 GB)	
Netzteil:	**€ 55,-**
Enermax PRO82+ (385 Watt)	
Gehäuse:	**€ 45,-**
NZXT Beta	

AUFSTEIGER-PC

€ 995,-*

Prozessor:	**€ 150,-**
AMD Phenom II X4 965 BE (Sockel AM2+/3)	
Kühler:	**€ 30,-**
Scythe Grand Kama Cross	
Hauptplatine:	**€ 70,-**
Gigabyte MA770T-UD3P (Sockel AM3)	
Arbeitsspeicher:	**€ 80,-**
G.Skill 2 x 2.048 MB, DDR2-1066, CL5	
Grafikkarte:	**€ 210,-**
Palit Geforce GTX 275 (896 MB)	
Soundkarte:	**€ 65,-**
Creative X-Fi Xtreme Gamer (bulk)	
Festplatte:	**€ 85,-**
Samsung Ecogreen F2 HD154UI (1.500 GB)	
Netzteil:	**€ 65,-**
Corsair VX 550W ATX 2.2 (550 Watt)	
Gehäuse:	**€ 60,-**
Xigmatek Midgard	

HIGH-END-PC

€ 2.445,-*

Prozessor:	**€ 445,-**
Core i7-870 (Sockel LGA 1166)	
Kühler:	**€ 75,-**
Noctua NH-D14	
Hauptplatine:	**€ 310,-**
MSI Big Bang Trinergy (P55, Sockel 1166)	
Arbeitsspeicher:	**€ 180,-**
Corsair XMS 3, 3 x 2.048 MB, DDR3-1066	
Grafikkarte:	**€ 360,-**
Asus Radeon HD 5870 (1.024 MB)	
Soundkarte:	**€ 110,-**
Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Champion (Bulk)	
Festplatte:	**€ 240,-**
WD Caviar Black WD2001FASS (2.000 GB)	
Netzteil:	**€ 120,-**
Enermax Modu82+ (625 Watt)	
Gehäuse:	**€ 215,-**
Lian Li PC-A77	

* Der Gesamtpreis enthält noch die Kosten für DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

Das wird gespielt

Der Kreis der Erhabenen ist klein: Spiele, die Menschen dauerhaft an den Bildschirm fesseln.

Webcode: Gehen Sie auf www.pcgames.de und geben Sie dort den Code ein.

Gut gemachte Spiele faszinieren länger als bis zum Abspann. Durchdachte Titel finden ihren Halt in einer starken Community, die diese Produkte bereitwillig (und völlig kostenlos) mit Mods und Levels am Leben erhält. Diesen Monat empfehlen wir Ihnen neben unserem großen Mod-Special für das Rollenspiel **Dragon Age: Origins**, das neben einer der ersten Quest-Mods auch viele nützliche Erweiterungen enthält, auch unseren Bericht über die besten Mods für das postapokalyptische **Fallout 3** sowie zwei brandneue Einzelspieler-Erlebnisse für Cryteks Edel-Shooter **Crysis**. ❑

ALLE MODS AUF EINEN BLICK

	Ab-16-DVD	Ab-18-DVD	Extended-DVD
Crysis: Danger Close	•	•	–
Crysis: Living Hell – Noname Island 2	•	•	–
Dragon Age: Origins – Alley of Murders	•	•	–
Dragon Age: Origins – Charaktereditor	•	•	–
Dragon Age: Origins – Circles Be Gone	•	•	–
Dragon Age: Origins – DA Mod Manager	•	•	–
Dragon Age: Origins – Hires Texture Pack	•	•	–
Dragon Age: Origins – Natural Bodies	•	•	–
Dragon Age: Origins – Realistic Look	•	•	–
Dragon Age: Origins – The Winter Forge	•	•	–
Fallout 3: Cube Experimental	•	•	–
Fallout 3: Ghoul Mansion	•	•	–
Fallout 3: Kabraxis' Zuckerstangenautomat	•	•	–
Fallout 3: Rat Trap	•	•	–
Fallout 3: The Secret of the Mole Rat Maze	•	•	–

+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +

NEED FOR SPEED: SHIFT
Es gibt eine neue Version der **Sharper Tyres**-Mod von Julien Regnard, da diese seit dem letzten Patch für das Rennspiel nicht mehr mit **Need for Speed Shift** kompatibel war. Auch die aktuelle Version beeinflusst das Gameplay und sorgt für mehr Realismus. So wirkt die Lenkung beispielsweise nun wesentlich direkter als noch in der Vorversion. Das Verhalten der Fahrzeuge im Drift-Modus wurde jedoch nicht überarbeitet. **Sharper Tyres v1.2** steht auf dem Sommergemüse-Blog zum Download bereit.
Info: http://sommergemuese.klee.in/2010/01/nfs-shift-sharper-tyres-mod-neue-real-cars-mod

CRYSIS: DANGER CLOSE
Auf der Heft-DVD finden Sie die **Crysis**-Einzelspielermission **Danger Close** von Fabian „Nerv3" Rückert. Bei einem Auftrag geraten Sie in Artilleriefeuer und müssen sich mit der KPA herumschlagen, die sich in höchster Alarmbereitschaft befindet.
Info: crymod.com/filebase.php?fileid=4301

MANIAC MANSION 3D
Viele Fan-Remakes von Spieleklassikern erblicken wegen Streitigkeiten mit dem Rechteinhaber nie das Licht der Datenwelt. Wir hoffen, dass das **Maniac Mansion 3D**-Remake vom Team um Ernie „The Runner", das bereits seit zwei Jahren in Entwicklung ist, nicht an solchen Problemen scheitert. Kürzlich veröffentlichten die Macher eine spielbare Demoversion ihres Werkes. Das komplette Remake des bekannten Lucas-Arts-Klassikers soll nach aktuellen Planungen im Sommer 2010 als Freeware veröffentlicht werden.
Info: www.opserver.de/ubb7/ubbthreads.php?ubb=showgallery&Number=297845

CRYSIS

Living Hell – Noname Island 2

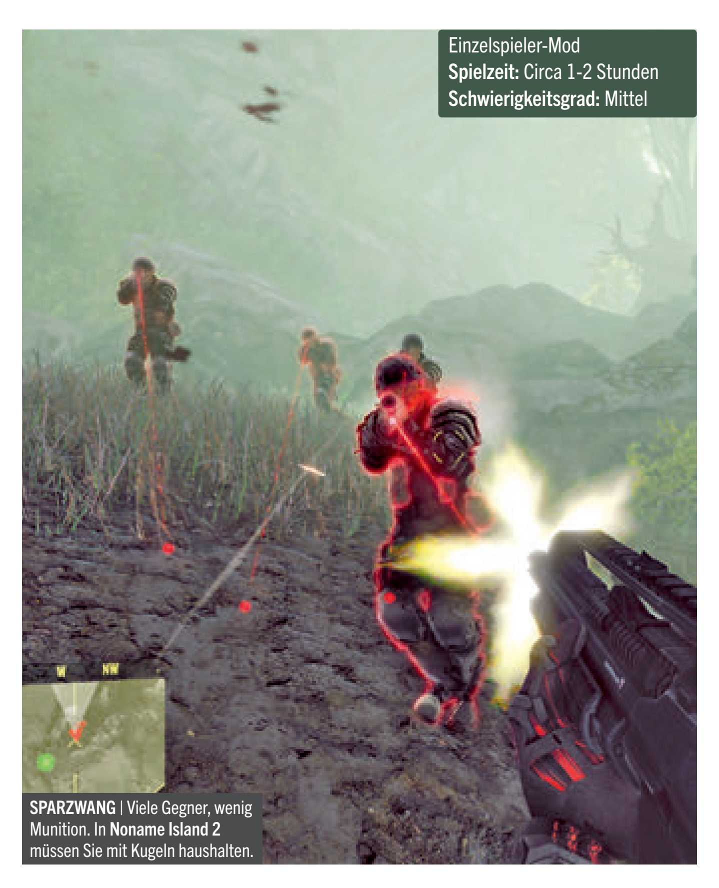
Normalerweise werden im Laufe des Jahres zig neue Mods angekündigt, die meisten davon wirklich begonnen, aber viele davon am Ende einfach sang- und klanglos eingestellt. Die Entwicklung der **Crysis**-Mod **Living Hell – Noname Island 2** nahm einen anderen Weg. Ursprünglich als Nachfolger von **Noname Island 1** angekündigt, wurden die Arbeiten daran kurz darauf eingestellt. Später entschloss sich das Team – auch aufgrund der Erwartungshaltung der Community –, die Mod doch noch fertigzustellen und zu veröffentlichen, wenngleich auch in abgespeckter Form. Deshalb „ist das Projekt auch nicht ganz so riesig wie **Noname Island 1**", erklärt das Team den im Vergleich zu ersten Planungen reduzierten Umfang.

Erneut erkunden Sie die namenlose Insel in der Rolle von Psycho parallel zu Ihrem Kumpel Nomad. Die Handlung knüpft an den vorhergehenden Teil an und nimmt den Faden vom 13. August 2020 wieder auf. Psycho und Nomad sind Mitglieder eines US-Geheimteams, das auf einer namenlosen Insel im Pazifik Hinweisen nach illegalen Klontests nachgeht. Bei der Landung gerät das Team unter Beschuss und wird quer über die Insel verstreut.

In **Noname Island 2** schießen Sie sich den Weg durch drei Levels (The Day X; Hurry up, Dude! und Snowy) frei, die viele verschiedene Landschaften präsentieren. Die Mod glänzt mit detailliertem Leveldesign und vielen Zwischensequenzen. Oft sind Sie nicht allein, sondern auch in der Gruppe mit KI-Kameraden unterwegs. Übrigens leiht Martin Sabel, Synchronsprecher des Nomad im deutschen **Crysis**, in der Mod wieder Ihrer Spielfigur Psycho seine Stimme. *(mb)* ❑

Info: www.zero-productions.moonfruit.com

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 1-2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel



SPARZWANG | Viele Gegner, wenig Munition. In **Noname Island 2** müssen Sie mit Kugeln haushalten.

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE

Galactic Warfare

Fans der **Star Wars**-Saga freuten sich an Weihnachten 2009 über die Version 0.4 Beta des vielversprechenden Fan-Projekts **Galactic Warfare**. Die Mod verwandelt den Action-Kracher **Call of Duty: Modern Warfare** in einen Mehrspieler-Shooter im **Star Wars**-Universum.

Nach elf Monaten Schufterei, die mit dem 3D-Modell einer Blaster-Waffe begann, ließ die Modding-Gruppe Black Monkeys ihr Baby auf die begeisterte Community los. Ziel der Total Conversion sei es, die „aus **Star Wars** bekannten Schauplätze, Charaktere und Waffen" mit dem „fantastischen Gameplay des Mehrspieler-Modus von **Call of Duty 4**" zu kombinieren, so die Modder auf ihrer Homepage.

Ein für die Mod eingerichtetes Forum dient dem Austausch unter den Fans und beinhaltet auch einen wichtigen Installationshinweis. Auf der bisher einzigen Karte Tatooine stürzen Sie sich als Trooper des Imperiums oder als Soldat der Rebellen in Gefechte mit Laserwummen und Thermaldetektoren – mitten in den Straßen des Weltraumhafens Mos Eisley auf dem Wüstenplaneten Tatooine. Bald soll die nächste Version mit neuen Karten, Waffen und Spielmodi folgen. *(mb)* ❑

Info: www.blackmonkeys.de



Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Variabel

REPLIKA | Die Storm Trooper sind ebenso originalgetreu nachgebildet wie alle anderen Einheiten.

+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++

GOTHIC 3
COMMUNITY STORY PROJECT

Auch nach den letzten Versionen von **Community-Patch** und **Quest-Paket** lässt die Spielergemeinschaft **Gothic 3** nicht links liegen. Mit dem **Community Story Project** (**CSP**) steht erneut ein ehrgeiziges Mod-Projekt in den Startlöchern. Die Macher haben sich das Ziel gesetzt, die ihrer Meinung nach eher magere Hintergrundgeschichte von **Gothic 3** zu verbessern und auszubauen. Das Fan-Add-on soll „Story und andere Spielinhalte subjektiv verändern". Auf der Websites des Projektes gibt es bereits erste Bilder, etwa einen runderneuerten Helden, zu bewundern. Das nächste größere Update des Teams wird es voraussichtlich gegen Ostern geben. Im Moment stehen erst mal die Aufstockung des Teams und die Verbesserung des bereits vorhandenen Inhalts im Vordergrund. PC Games wird das **Community Story Project** natürlich im Auge behalten.

Info: www.g3-csp.de.vu

FALLOUT 3: KABRAXIS' ZUCKERSTANGENAUTOMAT

Diese Mod (auf Heft-DVD) fügt einen Süßigkeitenautomaten in **Fallout 3** ein. Um ihn zu finden, lesen Sie zunächst das Schreiben im Eingangsbereich der Fabriketage des Nuka-Cola-Werks im Süden des Ödlands.

Info: www.ei-der-zeit.com

RAINBOW SIX: VEGAS 2 REALISM

Spieler, denen **Rainbow Six: Vegas 2** zu einfach war, sollten die **Vegas 2 Realism Mod** installieren. Modder IdeasMan hat unter anderem alle Waffen in Bezug auf Gewicht, Feuerrate und Durchschlagskraft an die realen Vorbilder angepasst.

Info: www.moddb.com/mods/ideasman

THE WITCHER

Diverse Mods

Nachschub für Geralt. Zahlreiche neue Minimods wirken sich auf die Spielerfahrung aus. Wer seinem Hexer ein etwas düstereres Aussehen verpassen will, installiert die **Dark Geralt Mod**, die sich seiner Klamotten, Augen und Narben sowie seines Schwerts annimmt. Die **Perfect Blood Mod** bringt sichtbare Wunden, wenn Sie Gegner verletzen, und eine nun realitätsnahe Farbe des Pixelblutes.

Die **Perfect Rain Mod** macht ihrem Namen alle Ehre und gibt dem Regen und den auf den Boden platschenden Tropfen ein besseres Aussehen. Die **The Witcher: Inferno Edition** ändert mit neuen Icons und Farben die komplette Benutzeroberfläche. *(mb)* ❑

Info: moddb.com/games/the-witcher

Einzelspieler-Mods
Spielzeit: –
Schwierigkeitsgrad: –

SCHLITZOHR | Die Perfect Blood Mod bringt sichtbare Verletzungen und realitätsnahes Blut.

DRAGON AGE: ORIGINS

Bioware Mod-Challenge

210 Tage. 18 Menschen. Ein Projekt. Das sind die groben Daten hinter der **Dragon Age**-Mod **Akabar**. Hintergrund ist eine Herausforderung, vor die Bioware und EA Projektleiter und Modding-Urgestein Markus „Wayne" Schlegel stellten: Er hat ein halbes Jahr Zeit, um pünktlich zur Gamescom seine fertige Mod zu präsentieren. Unterstützt wird er dabei von Studenten der Games Academy Berlin und Frankfurt. Am Ende der Arbeiten soll die gigantische, verlassene Wächter-Festung Akabar im Frostgipfel-Gebirge stehen, besiedelt von interessanten Charakteren und grausigen Dämonen. PC Games bleibt für Sie dran und wird von der Entwicklung berichten. *(cps)* ❑

Info: http://dragonage.buffed.de

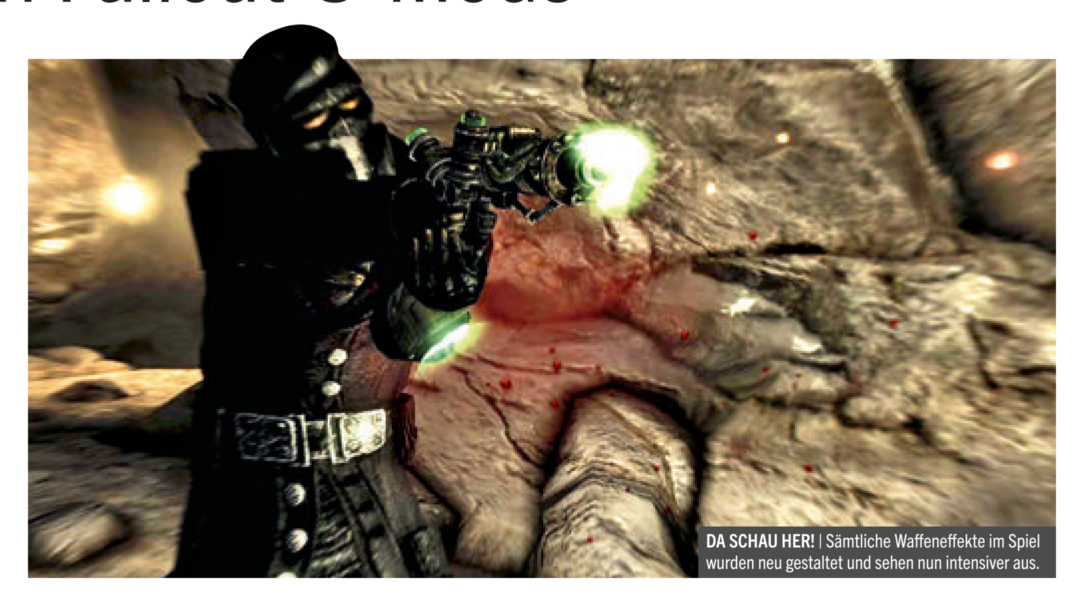


GRUPPENTREFFEN | Ein Teil des Mod-Teams Akabar beim ersten Treffen in Berlin im Januar.

Die besten Fallout-3-Mods

Von: Marc Brehme

Mit unserer Auswahl genialer Fallout 3-Mods holen Sie das Beste aus dem postapokalyptischen Rollenspiel heraus!



DA SCHAU HER! | Sämtliche Waffeneffekte im Spiel wurden neu gestaltet und sehen nun intensiver aus.

FALLOUT 3

FOOK 2

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 25 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Das umfangreiche Projekt **Fallout 3 Overhaul Kit 2** (**FOOK 2**) krempelt Bethesdas Endzeit-Rollenspiel komplett um, angefangen von über 150 neuen Waffen bis hin zu überarbeiteten Effekten und Texturen – Sie werden **Fallout 3** mit dieser Mod nicht mehr wiedererkennen.

Zugegeben: Sie rennen immer noch auf der Suche nach Ihrem Vater durch eine radioaktiv verseuchte Wüste und kämpfen gegen Mutanten und wild gewordene Roboter im Stil der 1950er-Jahre. Doch das **Fallout 3 Overhaul Kit**-Team fügt so viele neue Elemente in das Spiel ein, feilt an einer solchen Unmenge an Dingen, dass Sie sogar als **Fallout 3**-Hase mit offenem Mund am Monitor sitzen werden, weil Sie sich kaum noch auskennen. So nutzen Sie über 150 neue Waffen wie Granaten, Maschinengewehre oder Gatling-Guns als neues Spielzeug. Komplett neu texturierte Wummen erfreuen Ihre Augen und die Sounds hören sich nun satter und realitätsnäher an.

Wer gern schick und gestylt durch die Wüste marschiert, legt sich die neuen Kleidungsstücke zu. Etwa einfache modische Zivilistenanzüge der 1950er-Jahre, Rüstungen oder besondere Hüte und Ohrringe. Fast schon zur Nebensächlichkeit verkommen da die neuen integrierten Effekte für Drogen, Medikamente und Waffen sowie neue Nahrungsmittel. Neue explosive Spielelemente, etwa das Aufsprengen von Türen, sind natürlich auch Bestandteil der Mod.

Um bei den Zerstörungen zu bleiben: Auch Flaschen und andere zerbrechliche Gegenstände können Sie nun kaputt machen. Außerdem zerlegen Sie Waffen und andere Objekte in ihre Einzelteile, um daraus mithilfe von „Rezepten" neue Gegenstände herzustellen. Da jedoch die Reparieren-Fertigkeit nicht mehr ganz so effektiv ist wie im ungemoddeten Hauptspiel, geht hierbei öfter etwas schief.

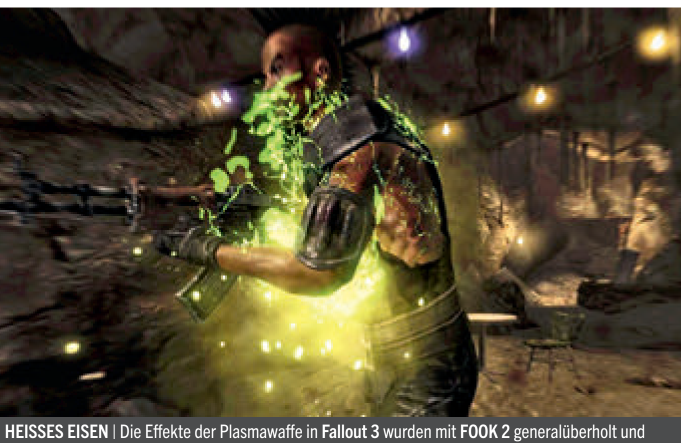
Dafür verschleißen Rüstungen und Waffen nun langsamer und die höchstmögliche Schadensabsorption wurde auf 90 Prozent erhöht. So haben Sie in Kämpfen leicht verbesserte Überlebenschancen.

FOOK 2 ist so umfangreich, dass Sie die Mod in Aktion erleben müssen, um alle Einzelheiten zu sehen. Oft fragen Sie sich, ob ein Spielelement so auch im Hauptspiel vorhanden war oder ob es neu ist. Für Modder Daniel Schröder ist das nach eigener Aussage das größte Lob, das er bekommen kann. Aufgrund der vielen Änderungen, die sich so hervorragend in das Spiel einfügen, werden Sie nicht mehr ohne **FOOK 2** spielen wollen und sich fragen, warum die **Fallout 3**-Entwickler nicht schon einige der Verbesserungen ins ursprüngliche Spiel eingebaut haben. Einziger Wermutstropfen: Die Modifikation funktioniert nur mit der englischen Version von **Fallout 3**. *(ab/mb)* ❑

Info: www.fookunity.com



FRISCHER WIND | Neue Rüstungen und Waffen aller Art sowie frische Texturen für originale Gegenstände sind nur ein Teil der Neuerungen des **Fallout 3 Overhaul Kit 2 (FOOK 2)**.



HEISSES EISEN | Die Effekte der Plasmawaffe in **Fallout 3** wurden mit **FOOK 2** generalüberholt und sehen nun deutlich beeindruckender aus als im Original ohne die Mod.



TOAST | Der Spieler achtete nicht auf die herumliegenden Skelette und ist in eine Feuerfalle geraten.

FALLOUT 3

Cube Experimental

Kennen Sie den Science-Fiction-Thriller **Cube**? In diesem Film erwachen einige Personen in einem merkwürdigen, mit Fallen übersäten Würfel und müssen einen Ausweg finden. Diese Geschichte liegt der **Fallout 3**-Mod **Cube Experimental** von der Mod-Gruppe SureAI zugrunde. Auf Ihrer Reise durch die postapokalyptische Wüste erfahren Sie von einem unterirdischen Labor, in dem vor dem Krieg Experimente an Menschen durchgeführt wurden. Haben Sie den Zugang zur Wissenschaftsstation gefunden, schalten Sie dort eine Maschine ein.

Nun geraten Sie selbst in das Experiment, einen gigantischen Würfel, aus dem Sie einen Fluchtweg finden müssen, bevor die tödlichen Fallen Sie dahinraffen. Eine spannende Rätsel-Mod ohne ausufernde Kämpfe, aber mit deutscher Sprachausgabe. *(ab/mb)* ❑

Info: www.cube-experimental.de

FALLOUT 3

Ghoul Mansion

Ein neues Zuhause finden Sie in der **Fallout 3**-Mod **Ghoul Mansion** von David Venthams. Nördlich von Vault 92 und Old Olney finden Sie am Kartenrand ein mysteriöses Herrenhaus mit Umzäunung. In die Villa gelangen Sie über den zerstörten Highway. Das Gebäude liegt zwar in einer recht öden Gegend, dafür ist es liebevoll eingerichtet. Dummerweise haben sich dort Ghule breitgemacht, die natürlich etwas dagegen haben, dass Sie in ihren Gemächern herumschnüffeln, und Ihnen jetzt ans Leder wollen. Da bleibt Ihnen also nur, die Waffen auszupacken und dem fauligen Gesindel zu zeigen, wer der Herr in diesem Herrenhaus ist. Wenn Sie die Villa gesäubert haben, dürfen Sie dann natürlich auch gleich einziehen und die Vault unter dem Gebäude untersuchen. *(ab/mb)* ❑

Info: www.fallout3nexus.com/downloads/file.php?id=2618



ANSTURM | Im Hof des mysteriösen Herrenhauses wehrt sich der Spieler gegen eine Armee Ghule.

FALLOUT 3

Rat Trap



BRANDHERD | Ein chinesischer Soldat feuert mit einem Flammenwerfer auf Ihre Spielfigur.

Vor dem Krieg haben sich chinesische Wissenschaftler und Soldaten in einem Bunker südlich von Megaton verschanzt. Um das Versteck zu finden, gehen Sie bis zur ersten Anzeigetafel mit der Aufschrift „Vault Secure" und wenden sich dann nach Westen. Nach ein paar Dutzend Schritten finden Sie den Eingang im Felsen. Um in die eigentliche Anlage zu kommen, geben Sie den Code ein, der sich bei dem Gerippe in der Nähe der Panzertür befindet – am besten nachdem Sie sich um die Selbstschussanlagen gekümmert haben.

Will P. Fieldings Modifikation **Rat Trap** bietet selten gesehene Gegnermassen und viel Liebe zum Detail. Während der Quest finden Sie zahlreiche Waffen wie Plasmastrahler, Raketenwerfer, Miniguns und Schwerter. *(mb)* ❑

Info: www.fallout3nexus.com/downloads/file.php?id=3748

FALLOUT 3

The Secret of the Mole ...

In der Fan-Erweiterung **The Secret of the Mole Rat Maze** von Chad Atkins verschlägt es Sie in ein finsteres Labyrinth. Der Eingang zur Behausung der mysteriösen Ellie und damit zum Höhlensystem ist ein unscheinbarer Gullydeckel nordöstlich von Megaton am Potomac-Fluss. Sprechen Sie mit Jenny Stahl oder dem Ghul Gob in Megaton, um die Quest zu aktivieren. Modder Chad Atkins hat sich große Mühe mit seiner Modifikation gegeben. So ist Ellie sehr gut synchronisiert und im Labyrinth erwarten Sie nicht nur Dunkelheit, sondern auch Horden von fiesen Ratten – wirklich klasse! Hinweis: Für diese Mod benötigen Sie einigermaßen gute Englischkenntnisse. *(mb)* ❑

Info: www.fallout3nexus.com/downloads/file.php?id=4181



GESPRÄCHIG | Ghul-Dame Ellie begrüßt Sie in ihrem Labyrinth und plauscht mit Ihnen über Ratten.



SG·U
STARGATE UNIVERSE
AB 24. FEBRUAR MITTWOCHS 20:15
Deutsche Free-TV-Premiere
rtl2.de
it's fun.
II
RTL



FLEISSIG | Die Modding-Szene von **Dragon Age** ist sehr aktiv und präsentiert mit **Alley of Murders** eine der ersten Quest-Mods.

Die besten Mods für Dragon Age: Origins

Von: Stefan Weiß und Marc Brehme

Findige Tüftler holen mit verschiedenen Mods noch mehr aus dem gelungenen Rollenspiel heraus: bessere Texturen, alternative Gesichter, nackte Haut und sogar frische Quests.

DRAGON AGE: ORIGINS

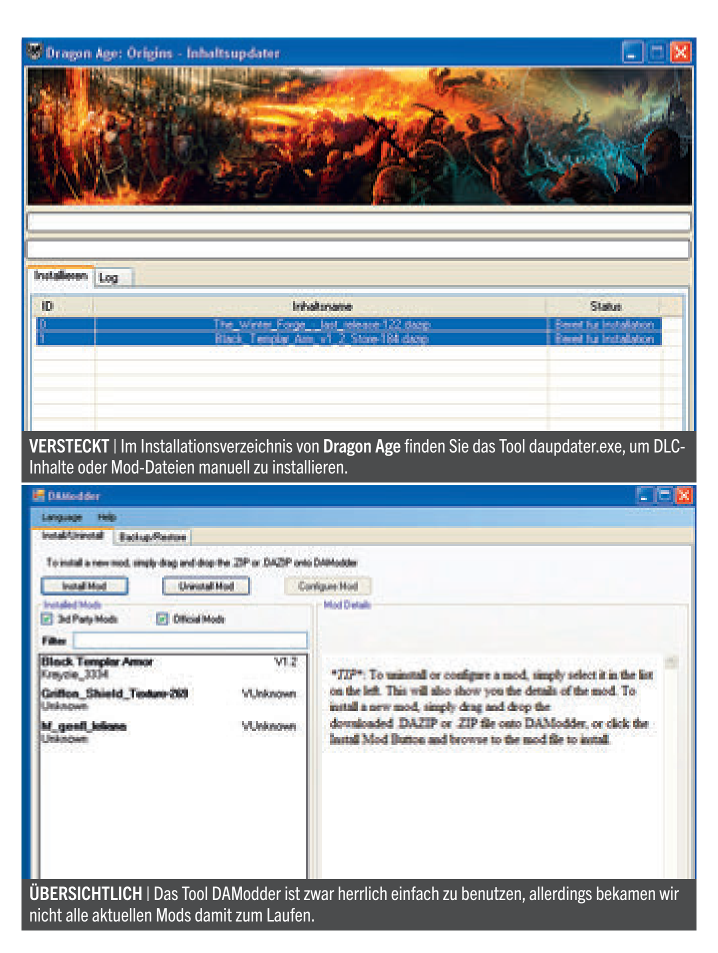
Die Mod-Installation

Derzeit stürzen sich Modder von **Dragon Age: Origins** vorwiegend auf optische Verbesserungen. Texturen, Körpermodelle und Gesichter stehen dabei im Mittelpunkt. Questmodule sind noch selten, viele davon erst in der Entstehung. Wir erklären Ihnen zunächst, wie Sie mit den Mod-Dateien richtig umgehen.

Die meisten Mod-Pakete kommen in gepackten Zip- oder Rar-Dateien daher. Wer diese mittels eines Hilfsprogramms wie zum Beispiel Winrar (www.winrar.de) entpackt, erhält einen Haufen Dateien. Wohin damit? Kopieren Sie diese Daten in den schon dafür vorgesehenen Ordner namens override. Er befindet sich standardmäßig im Verzeichnis C:\Dokumente und Einstellungen\Eigene Dateien\Bioware\Dragon Age\packages\core\override. Wenn Sie das Spiel nicht auf der Systempartition installiert haben und ebendort Platz sparen wollen, können Sie auch einfach Ihr Installationsverzeichnis von **Dragon Age: Origins** nutzen. Dort finden Sie ebenfalls die Ordnerstruktur \packages\core. Legen Sie dort einfach selber ein Verzeichnis namens override an und kopieren Sie die Mod-Dateien dorthinein. Mod-Dateien, die auf .dazip enden, installieren Sie mit der Datei daupdater.exe, die sich im Installationsverzeichnis im Ordner \bin_ship befindet.

Wem die Datenkopiererei zu umständlich ist, der greift alternativ einfach zum Mod-Tool **DAModder**, das wir für Sie auf die Heft-DVD gepackt haben. Damit lassen sich ganz bequem Mods installieren, verwalten und wieder löschen. Achtung: Das hilfreiche Programm befindet sich aktuell in einer Beta-Phase und funktionierte im Test nicht mit allen Modifikationen. Es unterstützt aktuell die Dateiformate .zip und .dazip. *(sw)* ❑

Info: www.dragonagenexus.com



VERSTECKT | Im Installationsverzeichnis von **Dragon Age** finden Sie das Tool daupdater.exe, um DLC-Inhalte oder Mod-Dateien manuell zu installieren.

ÜBERSICHTLICH | Das Tool DAModder ist zwar herrlich einfach zu benutzen, allerdings bekamen wir nicht alle aktuellen Mods damit zum Laufen.

DRAGON AGE: ORIGINS

Körper- und Nackt-Mods

Dragon Age: Origins stellt gemäß USK ein Spiel für Erwachsene dar. Dennoch zeigten die Damen und Herren aus Ferelden nicht all ihre Reize. Wer will, kann im Spiel dank mehrerer Modifikationen jetzt aber auch völlig unverhüllt durch die Gegend laufen.

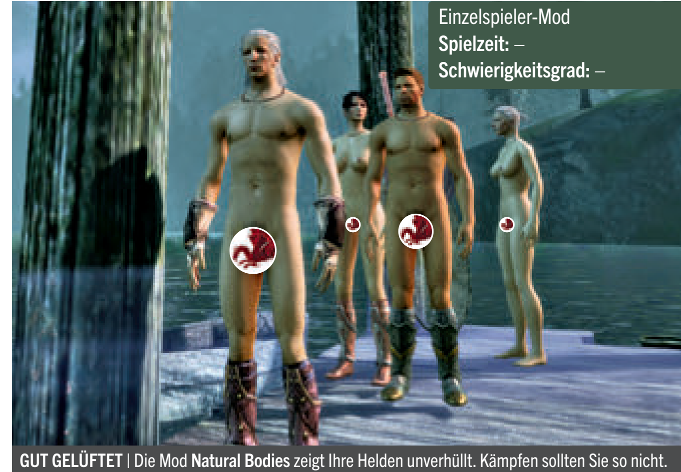
Modder NewByPower präsentiert in seiner Mod **Natural Bodies**, wie es um die natürlichen Vorzüge im Brust- und Schambereich der Charaktermodelle bestellt ist. Nebst formvollendeter Busenwunderwerke, die jeden Schönheitschirurgen vor Neid erblassen lassen würden, versuchte sich der Modder auch an männlichen Geschlechtsmerkmalen. Das Ergebnis kann sich wahrlich sehen lassen, ist doch ein knubbeliger Zwerg ebenso gut bestückt wie der zwei Meter große Hüne Sten.

Seltsame Blüten treibt das Verändern des Spiels, wenn die Mod **Dragon Age Sexualized Ogre** ins Spiel kommt. Mit ihr werden dann sogar Oger mit gut sichtbaren Fortpflanzungsorganen ausgestattet, die sich im Gegensatz zu den Männern von **Natural Bodies** sogar bei sexueller Erregung physikalisch korrekt verhalten. Noch näher möchten wir das an dieser Stelle nicht ausführen. Wir glauben, Sie haben uns schon verstanden.

Auch Fereldens Damenwelt geht durch die Fan-Erweiterung nun ganz mit der Zeit und darf sich an diversen Intimfrisuren erfreuen. Mit **Realistic Look** von Modder adriangi stehen Ihnen die Texturen für vier unterschiedliche Schamdreiecke zur Verfügung. Wer es eher wollig mag, nutzt die Variante „hairy“, Naturfetischisten erfreuen sich an „natural“, Liebhaber des Brazilian Landing Strips installieren die Version „small“ und Puristen bekommen mit „shaved“ den kompletten Einblick. Ob diese Mod auch für männliche Spielfiguren in Planung ist, entzieht sich aktuell noch unserer Kenntnis. Wir werden Sie auf dem Laufenden halten. *(sw/mb)* ❑

Info: www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=221

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: –
Schwierigkeitsgrad: –



GUT GELÜFTET | Die Mod **Natural Bodies** zeigt Ihre Helden unverhüllt. Kämpfen sollten Sie so nicht.



MODISCH | Der gemoddete Schambereich steht für weibliche und männliche Figuren zur Verfügung.

DRAGON AGE: ORIGINS

Rüstungen, Waffen und Klamotten

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: –
Schwierigkeitsgrad: –

Eine unserer Lieblings-Webseiten für **Dragon Age**-Mods ist derzeit www.dragonagenexus.com. Dort finden Sie haufenweise überarbeitete Waffen und Rüstungen. Wir stellen Ihnen unsere Top 3 vor.

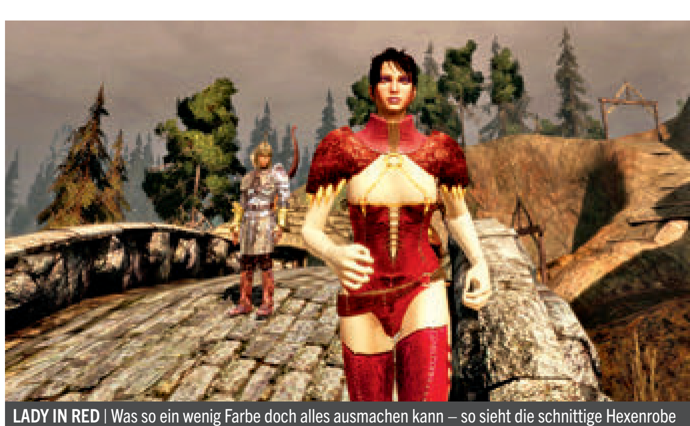
Die Rüstungsmod Black Templars Armor von Krayzie müssen Sie mithilfe des Tools daupdater.exe installieren. Wie das geht, lesen Sie bitte auf der linken Seite nach. Das komplette Set ist nicht nur hübsch anzuschauen, sondern bringt auch ordentliche Bonuswerte für den Träger mit sich.

In Zwischensequenzen bekommen Sie des Öfteren den tollen Rundschild der Grauen Wächter zu Gesicht. Dank der Texturmod **Griffon Shield Texture** dürfen Sie auch selbst ein solches Teil tragen.

Wenn Sie sich mal in ein schmuckes Gold-Rüstungsset schmeißen möchten, empfehlen wir Ihnen die Mod **King Cailan's Plate Armor v3**. Sie sieht nicht nur edel aus und bietet hohe Rüstungswerte, sondern gibt Ihnen auch diverse Boni. Dazu gehören unter anderem + 20 % Feuerresistenz, + 7 Konstitution, + 6 Angriff oder auch eine 10%ige Chance, Angriffen auszuweichen.

Die Chasind-Roben, die Sie im Spiel finden, sehen im Original recht langweilig aus. Die Mod **Red Chasind Robe** macht daraus schnittige Fetzen! Und wer Gefallen an Morrigans extravaganter Zauberrobe gefunden hat, darf sie dank **Morrigan's Enchanted Robes v1.2** nun sogar allen weiblichen Menschen im Spiel anziehen. *(sw/mb)* ❑

Info: www.dragonagenexus.com



LADY IN RED | Was so ein wenig Farbe doch alles ausmachen kann – so sieht die schnittige Hexenrobe doch gleich viel feuriger aus, der Mod **Red Chasind Robe** sei Dank!



COOLES BLECH | Die schwarze Templer-Rüstung passt natürlich wunderbar zum schicken Griffon-Schild. Beides gibt's im Spiel aber nur dank der Modifikationen dafür.

DRAGON AGE: ORIGINS

Hochaufgelöste Texturen

Grafik-Mod
Vorauss.: Dragon Age: Origins, mind. 4 GByte Arbeitsspeicher

Biowares **Dragon Age: Origins** besitzt zwar detaillierte Charaktere, Rüstungen und Waffen, allerdings ist es um die restliche Spielwelt grafisch eher mau bestellt. Der ehrgeizige Modder Chris „4Aces" Whiting will das ändern!

Das Hires-Texture-Pack 1 von 4Aces verschlingt satte 2,42 GByte auf Ihrer Festplatte und stellt eine Überarbeitung der Diffuse Textures, Normal Maps und Specular Maps dar. Das sorgt vor allem für schärfere Texturen bei Figuren, Waffen und Ausrüstung. Das Ergebnis ist bei grober Betrachtung nicht sonderlich spektakulär. Schaut man sich allerdings die Figuren aus der Nähe an, lassen sich die Unterschiede deutlich erkennen. In einer späteren Fassung der Mod sollen auch Landschaftstexturen in deutlich besserer Qualität vorhanden sein. Beachten Sie bitte, dass das Texturpaket Performance-Einbußen verursacht und zudem für ein Zumüllen des Speichers (Memory Leak) sorgen kann. Wenn Sie die Mod einsetzen, beenden Sie am besten einmal pro Stunde das Spiel und starten es nach einigen Minuten wieder neu. Mit Texturen allein gibt sich 4Aces nicht zufrieden. Als Nächstes soll eine Gameplay-Mod erscheinen, die mal eben alle Werte für Waffen, Zaubersprüche, Rüstungen und sogar das Levelsystem überarbeitet.

Übrigens gibt der Modder eine Warnung heraus. Angeblich kann das Spiel den Hauptprozessor Ihres PCs beschädigen, wenn er nicht ausreichend gekühlt ist. Denn die CPU-Last steigt in der Tat auf 90 bis 100 Prozent, solange Sie im Hauptmenü von **Dragon Age: Origins** verweilen. *(sw/mb)* ❑

Info: www.danmangames.com, www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=126



ORIGINALZUSTAND | Die Texturen wirken bei näherer Betrachtung leicht verwaschen und unscharf. Allerdings spielt man auch selten so dicht an Figuren herangezoomt.



VERSCHÄRFTER ANBLICK | Achten Sie auf die Konturen sowie die Details der Mütze und im Halsbereich der Figur. Die Texturmod peppt solche Oberflächen auf.

DRAGON AGE: ORIGINS

Neue Gesichter

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: –
Schwierigkeitsgrad: –

Die Antlitze der Figuren in **Dragon Age: Origins** sehen schon gut aus. Doch dass es noch viel besser geht, zeigen die gelungenen Modifikationen, die wir Ihnen in diesem Artikel vorstellen.

Modder Dracomies hat sich mit **Project Beauty** zum Ziel gesetzt, so gut wie alle Charaktere zu überarbeiten. Die Mod-Dateien werden ständig aktualisiert, alleine von Morrigan gibt es inzwischen mehr als zehn Versionen. Bislang existieren Gesichter für Leliana, Morrigan, Oghren, Sten, Wynne, Zevran und über zehn Nichtspielercharaktere. Nachdem Sie die Mod-Dateien extrahiert haben, blättern Sie sich durch die in der Mod enthaltenen Screenshots und suchen sich anhand dieser Ihre Favoriten heraus. Die Mod **Companion Redesigns** steht noch ganz am Anfang und verändert bislang die Gesichter von Morrigan, Alistair und Leliana. Dafür sieht Letztere aber auch verboten gut aus! Weitere Gesichter sind laut Aussage des Modders bereits in Arbeit.

Dass Fereldens Bewohner vom Kämpfen viel Ahnung haben, ist wohl unbestritten. Von Mundhygiene und Zähneputzen haben sie aber wohl noch nichts mitbekommen, wenn man sich die meist gelb getönten Beißerchen so ansieht. Dank der Mod **White Teeth** von JOG gibt's jetzt aber auch im Spiel richtig weiße Zähne zu bewundern.

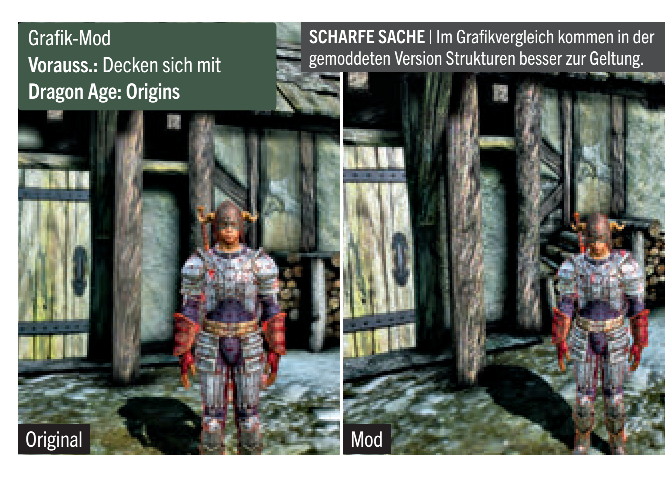
Modder Cris hat mit **Eye Textures** neue Augenpaare geschaffen, die Sie Ihren Charakteren ins Gesicht pappen dürfen. Und natürlich können Sie auch an der Haarpracht Ihrer Schützlinge herumbasteln. Dafür empfehlen wir die Mods **More Hairstyles** und **Don't worry be hairy**, die Dutzende von schicken, neuen Frisuren fürs (dann oftmals wallende) Haupthaar enthalten. *(sw/mb)* ❑

Info: www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=55



HACKFRESSE | Der ursprünglich ziemlich knautschige Sten sieht dank **Project Beauty** erstklassig aus.

BILDSCHÖN | Hexe Morrigan steht bei Moddern hoch im Kurs – ständig erscheinen neue Gesichter.



SCHARFE SACHE | Im Grafikvergleich kommen in der gemoddeten Version Strukturen besser zur Geltung.



RUNDE SACHE | Die Mini-Mod **Circles Be Gone** lässt die Kreise unter Figuren verschwinden.

DRAGON AGE: ORIGINS

HDR-Texturen

Der findige Modder Riot23 hat eine Texturen-Mod geschaffen, die nicht mehr Rechenleistung kostet, das Spiel aber trotzdem besser aussehen lässt.

Oberflächenstrukturen von Gebäuden, Felstexturen, Mauern, Toren – alles wirkt durch den Einsatz der Mod **HDR Textures** strukturierter und kontrastreicher. Die aktuelle Version verändert aber noch nicht alle Texturen im Spiel. Vor allem bei Bodentexturen müssen Sie noch Abstriche machen. Sobald auch diese Pixeltapeten in besserer Fassung vorliegen, werden Patches folgen.

In der aktuellen Version versah der Modder die Originaldateien lediglich durch einen HDR-Filter mit mehr Kontrast. Da sich die Dateigröße nicht ändert, gibt es keine Performance-Einbrüche. *(sw/mb)* ❑

Info: www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=126

DRAGON AGE: ORIGINS

Gameplay-Mods

Neben neuen Texturen und Nackt-Mods stehen Gameplay-Mods ganz hoch im Kurs. Unter den zahlreichen Anlaufstellen im Netz finden sich oft Geheimtipps für nützliche Kleinigkeiten.

So sorgt etwa die kleine Modifikation **Circles Be Gone** von 4Aces, dem Macher des **Hires-Texture-Pack** 1, dafür, dass die hässlichen Kreise unter den Figuren verschwinden. Oder werfen Sie mal einen Blick auf **Enchant any Weapon**, mit dem Sie Nahkampfwaffen und Bögen verzaubern dürfen. Das Tool **Auto Loot** automatisiert die nervige Anklickerei gefallener Gegner, um deren Habseligkeiten einzusacken. Und damit Sie auch genug Platz für alles haben, installieren Sie am besten **Expanded Inventory**, das das Inventar auf 125 Plätze aufbohrt. *(sw/mb)* ❑

Info: www.damods.com/forums/index.php?board=20.0

DRAGON AGE: ORIGINS

Alley of Murders

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 1 Stunde
Schwierigkeitsgrad: Normal

Noch bevor Bioware Ende Januar mit **Rückkehr nach Ostagar** seine erste offizielle Erweiterung für **Dragon Age: Origins** zum (Kauf-)Download (DLC) bereitgestellt hatte, legte die Modding-Community wieder einmal vor.

Modder AmstradHero präsentierte mit **Alley of Murders** eine der ersten Questmods für das gelungene Rollenspiel von EA. In der Fan-Erweiterung geschehen in einer Seitenstraße in der Nähe des Marktes des Ortes Denerim grausame Morde an Bürgern. Es gehen Gerüchte um, dass Elfen dafür verantwortlich seien, die ihre blutige Revolution notfalls fortsetzen wollen, indem sie einen Bürger nach dem anderen eliminieren. Und dass die Templer nicht in der Lage sind, einen Maleficar (Blutmagier) zu fassen, der mit dieser verbotenen Magie Schindluder treibt, heizt die Gemüter zusätzlich an, sogass die Lage nun zu eskalieren droht …

Die Dragon-Age-Community bastelt natürlich weiter an neuen Inhalten. So auch die Modder vom „Ei der Zeit"; bisher hauptsächlich bekannt durch **Oblivion**-Mods. Aber im Forum (www.ei-der-zeit.com/board/index.php?page=Board&boardID=102) tummelt sich auch eine recht aktive (deutsche) Mod-Community zu **Dragon Age**. An Aktualität und Umfang kaum zu überbieten ist der englischsprachige **Dragon Age**-Nexus (www.dragonagenexus.com) und auch die Community unter www.damods.com/modlist.php ist hilfreich. *(mb)* ❑

Info: www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=615



GASSENHAUER | Gehen die Kämpfe in engen Gängen vonstatten, ist die richtige Taktik sehr wichtig.



OHRWURM | Die Zwischensequenzen sind komplett in englischer Sprache vertont. Vorbildlich!

WASSERGEKÜHLTE & ÜBERTAKTETE
PC-SYSTEME DIREKT VOM HERSTELLER



- Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q8400
- BIS ZU 4 x 3.1 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4 GB High End DDR2 800 MHz
- 896 MB NVIDIA® GeForce™ GTX 260
- 500 GB SATA 8 MB Cache, 7.200 U/min.
- interne Hochleistungswasserkühlung
- 20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner

699 €
oder schon ab 16,26 € mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 54 Monaten

WEITERHIN KEINE VERSANDKOSTEN!1)

- Intel® Dual Core Prozessor E3300
- BIS ZU 2 x 3.4 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 3 GB High End DDR2 800 MHz
- 1024 MB NVIDIA® GeForce® GT 220
- 320 GB SATA 8 MB Cache,7.200 U/min.
- interne Hochleistungswasserkühlung
- 20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner

449 €
Oder schon ab 17,05 € mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 30 Monaten

- Intel® Pentium® Prozessor E5400
- BIS ZU 2 x 3.4 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4 GB High End DDR2 800 MHz
- 1024 MB NVIDIA® GeForce® GT 240
- 500 GB SATA 8 MB Cache,7.200 U/min.
- interne Hochleistungswasserkühlung
- 20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner

499 €
Oder schon ab 16,19 € mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 36 Monaten

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500
- BIS ZU 2 x 3.4 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4 GB High End DDR2 800 MHz
- 1024 MB ATI Radeon® HD5750
- 500 GB SATA 8 MB Cache,7.200 U/min.
- interne Hochleistungswasserkühlung
- 20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner

699 €
Oder schon ab 16,26 € mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 54 Monaten

- Intel® Core™ i5-750 Prozessor
- BIS ZU 4 x 3.6 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4 GB High End DDR3 1600 MHz
- 896 MB NVIDIA® GeForce® GTX 275
- 1000 GB SATA 16 MB Cache,7.200 U/min.
- interne Hochleistungswasserkühlung
- 20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner

899 €
Oder schon ab 16,83 € mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 72 Monaten

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. **1) Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands.** 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9 %.

(01801) 99 40 41

Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 41

MONTAG-FREITAG VON 8-20 UHR & SAMSTAG/SONNTAG VON 10-18 UHR

0180call

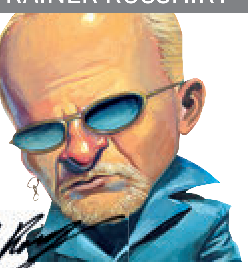
(3,9 Cent/ Minute Festnetz der dt. T-COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)


BEIM KAUF EINES XMX-SYSTEMS ERHALTEN SIE DAS SPIEL DES JAHRES ANNO 1404 GRATIS
Intel® Core™ i7-860 Prozessor
BIS ZU 4 x 3.8 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
4 GB High End DDR3 1600 MHz
1024 MB ATI Radeon® HD5850
1000 GB SATA 16 MB Cache, 7.200 U/min.
interne Hochleistungswasserkühlung
20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner
1099 €
oder schon ab 20,57 € mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 72 Monaten
AMD Phenom™ II X4 965 Black Edition
BIS ZU 4 x 3.6 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
8 GB High End DDR3 1600 MHz
1024 MB ATI Radeon® HD5870
1500 GB SATA 16 MB Cache, 7.200 U/min.
20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner
1249 €
Oder schon ab 23,38 € mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 72 Monaten
Intel® Core™ i7-860 Prozessor
BIS ZU 4 x 3.8 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
8 GB High End DDR3 1600 MHz
1024 MB NVIDIA® GeForce® GTX 285
1000 GB SATA 16 MB Cache, 7.200 U/min.
20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner
1299 €
Oder schon ab 24,32 € mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 72 Monaten
Intel® Core™ i7-960 Prozessor
BIS ZU 4 x 3.96 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
6 GB High End DDR3 1600 MHz
1024 MB NVIDIA® GeForce® GTX 285
1000 GB SATA 16 MB Cache, 7.200 U/min.
20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner
1699 €
Oder schon ab 31,81 € mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 72 Monaten
Intel® Core™ i7-975 Extreme Prozessor
BIS ZU 4 x 4.0 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
12 GB High End DDR3 1600 MHz
2 x 1024 MB NVIDIA® GeForce® GTX 285
2000 GB SATA 16 MB Cache, 7.200 U/min.
Blu-Ray Brenner
Blu-Ray ROM/DVD-RW
SLI
3099 €
Oder schon ab 58,02 € mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 72 Monaten
Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung.
Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.
KONFIGURIEREN SIE IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...
www.xmx.de
BRUNEN IT DISTRIBUTION GMBH · BRESLAUER STR. 19/21 · D-26409 WITTMUND
XMX
HIGH PERFORMANCE SYSTEMS

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Jetzt aber im Ernst: Dieser Winter wird sicher nicht nur mir noch lange im Gedächtnis bleiben. Hier eine kurze Zusammenfassung."

19. Dezember:
Heute ist die Weihnachtsfeier des Verlags und wie auf Bestellung fallen die ersten, zarten Schneeflöckchen. Was für ein wunderschöner Anblick.

20. Dezember:
Die Luft ist so rein und klar. Ich fege ein paar Flocken vor dem Haus weg.

24. Dezember:
Natürlich – jetzt, wo es passen würde, ist weit und breit keine einzige Flocke zu sehen.

28. Dezember:
Vor meiner Haustüre ist eine komplette Decke aus weißem Schnee. Was für ein prächtiger Anblick. Zeit, die Schneeschaufel zu suchen.

31. Dezember:
Noch immer alles voll Schnee. Zum Glück habe ich die alte Schneeschaufel noch finden können. Etwas lästig ist nur, dass man um Mitternacht bereits bis zu den Knien im Schnee versinkt, was das Abfackeln des Feuerwerks erschwert.

1. Januar:
Schon wieder Schnee schippen. Unter der dicken Schneedecke finde ich die Jacke von Paul, den ich seit gestern nicht mehr gesehen habe. Ich beginne, mir Sorgen zu machen.

5. Januar:
Zum Glück fahre ich einen Jeep. Die Randbezirke der Stadt sind ohne Allrad nur schwer passierbar.

7. Januar:
Allmählich geht das Schneeschaufeln echt an die Substanz. Ich wünschte, ich wäre Nichtraucher und müsste mich nicht jedes Mal nach 20 Minuten übergeben.

9. Januar:
So eine Überraschung: Schnee! Eine Stunde geschaufelt, fünf Mal übergeben, drei Ohnmachtsanfälle. Laut Wetterbericht ist ein Tief im Anzug. Alles Lüge!

10. Januar:
Wieder Schnee. Ich will eine Schneefräse kaufen, alle ausverkauft. Ich bekomme den Tipp, im März noch einmal nachzufragen. Hausverbot im Baumarkt, weil ich den Verkäufer zum Faustkampf herausfordere.

14. Januar:
Es schneit und ist extrem kalt. Brauche 30 Minuten, um mich komplett anzuziehen. Danach muss ich pinkeln. Ich spiele mit dem Gedanken an einen Flammenwerfer.

19. Januar:
Der Flammenwerfer funktioniert prächtig. Der große Schneehaufen vor dem Haus hat sich leider als das Auto vom Nachbarn herausgestellt.

21. Januar:
Vorgarten und Gehsteig sind immer noch schneefrei. Allerdings sind die Temperaturen gefallen und es ist etwas glatt. Ich kann nur noch auf allen Vieren das Grundstück verlassen – die Nachbarskatze ist vor meiner Gartentüre ausgerutscht.

23. Januar:
Die Temperatur ist auf -20 Grad Celsius gefallen. Alle Rohre sind zugefroren. Die Nachbarn hamstern Lebensmittel. Ich wage mich nicht mehr aus dem Haus.

30. Januar:
Meine Vorräte gehen zur Neige. Die Nachbarskatze ist verschwunden und es sind unschöne Gerüchte über mich im Umlauf.

2. Februar:
Ich mag meine Pillen sehr gern, nur die verschlossenen Türen sind so lästig.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

FdM

„Das stimmt so, genau genommen, nicht."

Hi Rainer!

erst mal ein Lob an dich! Dein „Kummerkasten" ist einfach immer ein Highlight jeder PCG. Jetzt zu meinem eigentlichen Anliegen: Ich finde, du solltest den „Fehler des Monats" wieder einführen. Allerdings nicht einfach nur als Suchspiel nach einem simplen Schreibfehler. Nein, der FdM muss etwas schwerer zu finden sein, ein bisschen mehr in Richtung Klugscheißer/Querdenker, z. B. ein Logikfehler oder Ähnliches. Als Beispiel möchte ich den FdM der Ausgabe 2/10 nehmen: Auf Seite 22 (linker Kasten) wird auf einem Artwork das Grand Central Terminal fälschlicherweise als Grand Central Station bezeichnet. Das stimmt so, genau genommen, nicht (mehr), da es 1900 in Grand Central Terminal umbenannt wurde. Nachdem ich natürlich hiermit schon die Bedingungen für den „Fehler des Monats – Superbrain" [ein Namensvorschlag meinerseits] erfüllt habe, wäre es nur allzu gütig von dir, mir etwas aus deiner reichhaltigen „Schreibtischsammlung" zukommen zu lassen. Sollte es sich dabei um das riesige Spielepaket handeln, das gerade gaaaanz zufällig da rumliegt, würde es mich natürlich noch mehr freuen.

Schöne Grüße aus Unterfranken: Marian

Ich bin der Letzte, der dem Leser nicht das geben wollte, was der Leser begehrt, da ja immerhin jeder von euch meinen Arbeitsplatz sichert. Im Grunde genommen seid ihr also meine Chefs – ein Gedanke, den ich lieber nicht weiter vertiefen möchte. Da der Ruf nach der Rückkehr des FdM bisher jedoch nicht gerade markerschütternd laut war und sein Unterhaltungswert im Laufe der Zeit merklich gelitten hat, würde ich gerne davon Abstand nehmen. Sollte aber wirklich mal etwas ganz besonders Interessantes/Wissenswertes vorliegen, könnte man vielleicht wirklich über die Einführung eines sporadisch zu verleihenden Sonderpreises nachdenken. Als Arbeitstitel würde mir KdM (Klugscheißer des Monats) vorschweben, den du dir mit dieser E-Mail redlich verdient hast. Das Spielepaket, dessen

ROSSIS RACHE AN **HERRN SCHNEIDER**

Rossi: Sehr geehrter Herr Schneider, eigentlich hätte ich ja wissen müssen, was passieren wird, als ich mich letzten Monat an dieser Stelle über ein unleserliches Fax beschwerte – und darüber, dass Faxen keine zeitgemäße Form der Konversation mehr ist. Von den 44 Witzbolden, die mir daraufhin natürlich ein Fax schicken mussten, spreche ich Sie persönlich an, weil Sie der Erste mit dieser grandiosen Idee waren. Vielen Dank, dass Sie mich zu etwas motiviert haben, was wir im Haus künftig „die Schneider-Regeln" nennen werden. Sie besagen: Natürlich werden Faxe an mich weiterhin angenommen, doch kann die zeitnahe Beantwortung nicht garantiert werden. Ist ein Fax bis auf den Absender unleserlich, wird auf Rechnung des Faxenden ein Graphologe beauftragt. Ist auch der Absender unleserlich, entfallen Graphologe und Bearbeitung ersatzlos. Sollte sich der Inhalt eines Faxes als purer Blödsinn entpuppen (wie in Ihrem Fall), wird der Passus mit dem Graphologen keineswegs automatisch unwirksam. Antworten auf Faxe können aus organisatorischen Gründen nur in Form einer kostenpflichtigen SMS gegeben werden – für deren Begleichung hat der Anfaxende zu sorgen, nicht der Angefaxte. Für eventuelle Falschdeutungen handschriftlicher Faxe ist der Angefaxte nicht verantwortlich. Der Faxer entbindet den Angefaxten von der Pflicht jedweder Archivierung des Vorgangs. Faxannahme ist täglich von 1:36 bis 2:27 Uhr. Außerhalb dieser Zeit an mich persönlich adressierte Faxe dienen höchstens der Girlandenbildung.

Eine Antwort auf dieses Schreiben steht noch aus.

Warnung: Jeder, der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

Inhalt aus Stilgründen aus der selben Zeit stammt wie das GCT, wird verschickt, sobald du dich traust, deine Adresse zu nennen.

Gerücht

„Was ist dran an dem Gerücht?“

Rossi,

spuck's aus! Was ist dran an dem Gerücht: Du gehst ins Fernsehen zu **Hart aber fair** *und verteidigst in Anwesenheit von „Zensursula“ die Freiheit der Gamer (die wie du und ich in Wirklichkeit meist erbärmliche Weicheier sind und gar niemals jemanden totmachen würden). Wann ist der Sendetermin? Mann, dafür würd ich mal wieder die Glotze einschalten …*

Grüßle: Karl

Hier bringst du grundsätzliche Dinge durcheinander: das böswillige Verbreiten eines bisher nicht vorhandenen Gerüchts und das Aufschnappen und Verbreiten eines Gerüchts. Dass ich vor eine Fernsehkamera trete, ist eine so abwegige Vorstellung, dass nicht einmal bekiffte Dauerwerbesendungsseher darauf kommen würden. In deinem Fall vermute ich fast, dass am Gerücht der hirnschädigenden Strahlen von Fernsehern tatsächlich etwas Wahres dran sein könnte. Mein Sendungsbewusstsein hält sich hier in engen Grenzen, da das Vorurteil vom gewaltbereiten Computerspieler eh von fast niemandem geglaubt wird. Mein Sendungsbewusstsein beschränkt sich allerhöchstens auf den Erhalt der großen, amerikanischen Achtzylinder, zu deren Gunsten ich übrigens ein Spendenkonto unterhalte!

Besitz

„Was ist mit dem ganzen Rest? “

Hallo RR,

immer wieder kann ich bei euch Tests zu Hardware lesen und ihr habt davon auch Fotos. Was passiert aber mit der getesteten Hardware? Ab und zu wird da etwas verlost. Aber der ganze Rest? Könnt ihr den nicht bei Ebay verkaufen und so die Zeitschrift etwas billiger machen?

Walter

Grundsätzlich lege ich Wert auf die Unterscheidung von billig und preiswert. Die PC Games ist preiswert, aber nicht billig! Die getestete Hardware gehört nicht uns – sondern nach wie vor den jeweiligen Firmen. Wir bekommen sie also nicht geschenkt, sondern zur Verfügung gestellt. Und was man nicht besitzt, kann man auch nicht bei Ebay verkaufen, auch wenn da ab und zu ein paar Vögel anderer Meinung sind.

Maso

„Gleiches gesellt sich gern zu Gleichem?“

Hallo Herr Rosshirt,

in Ausgabe 12/09 schreiben Sie (ich zitiere): „Eigentlich gehe ich davon aus, dass Leute, denen mein Geschreibsel nicht gefällt, es auch nicht lesen. Falls doch, beweisen sie damit einen gewissen Hang zu Masochismus und sind hier bestens aufgehoben.“ Wie muss man das verstehen? Gleiches gesellt sich gern zu Gleichem? Sie können es ruhig zugeben: Wer Redakteur einer Spielezeitschrift wie PC-Games ist, muss (!) einen gewissen Hang zum Masochismus und seinen Artverwandten haben. Sie werden es sicherlich schon immer tief in Ihrem Inneren gespürt haben. In freudiger Erwartung auf ihr Coming-out …

Alex Aulbach

Sie haben aber eine merkwürdige Logik. Und im Erkennen von Zusammenhängen sind Sie auch nicht gerade ein Meister! Ich habe eben nicht (!) gesagt, dass die meisten unserer Leser Masochisten sind. Bitte lesen Sie den Text noch einmal aufmerksam. Zwar verspüre ich bisweilen beim Lesen einiger E-Mails tatsächlich echte Schmerzen, doch deswegen mache ich es ja nicht. Auch wenn es brutal klingt: Ich übe diesen Beruf aus, weil ich dafür geld (wie immer absichtlich klein geschrieben) bekomme. Zu Befriedigung meiner … äh … wie auch immer gearteten Gelüste bevorzuge ich andere Tätigkeiten, die hier unter keinen Umständen genannt werden. Ich kann Ihre Vermutung somit nur als Freud'sche Fehlleistung interpretieren. Ganz klar war da der Wunsch der Vater des Gedankens. Und einen Korb muss ich Ihnen auch noch geben. Es wird nix mit Ihrer freudigen Erwartung. Das Ganze ist wirklich nicht mein Ding.

Grundsatzfrage

„Sei's drum, ich lache immer wieder gern darüber.“

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

seit Jahren bin ich treuer Leser der PC Games und eines soge-

Eat and read

Heute: Käsesuppe

Wir brauchen:

- Einen Würfel Fleischbouillon
- Eine Zwiebel
- Eine fingerdicke Scheibe Schweinebauch
- Eine Scheibe Toastbrot
- Eine Ecke Schmelzkäse
(Angaben für einen halben Liter – entspricht einer großen Portion).

Wie immer an dieser Stelle geht ohne Pfanne gar nix! In die Pfanne geben wir die Zwiebel und den Schweinbauch, nachdem wir beides in Würfel geschnitten haben. Ohne zusätzliches Fett anbraten, bis alles goldbraun ist, und dann zur Seite legen. Den Toast schneiden wir auch in Würfel. Ebenfalls goldbraun anbraten und zur Seite legen. In einem geeigneten Topf einen halben Liter Wasser zum Kochen bringen, den Suppenwürfel zugeben und kurz umrühren, bis er sich aufgelöst hat. Bei kleiner Hitze Zwiebel, Bauch und Käseecke dazu, bis sich auch der Käse aufgelöst hat. Gelegentliches Umrühren nicht vergessen. Das war es dann auch schon. Erst kurz vor dem Servieren die Brotwürfel darübergeben, Feingeister verwenden an dieser Stelle auch noch ein wenig Schnittlauch.
Einfach, schnell, preiswert und trotzdem lecker.



nannten Schwestermagazins. Ihre Rubrik gehört zu meiner Lieblingslektüre, da ich Ihren boshaften Humor sehr genieße. Allerdings habe ich mich schon des Öfteren gefragt, ob die gelegentlich sehr naiven, fordernden oder einfach nur dummen Zuschriften tatsächlich so in Ihr Postfach gelangen. Oder ob Sie – zur Erheiterung Ihrer Leser – immer mal nachhelfen und sich den einen oder anderen dümmlichen Brief ausdenken, wie weiland Herr Sommer oder Frau Susanne. Steckt hinter Ihrer Personalie etwa ein kleines Team? Ein Mensch allein – auch mit einer so begnadeten literarischen Ader wie Sie – kann sich das nicht aus dem Hirn schwitzen. Sei's drum, ich lache immer wieder gern darüber und freue mich schon auf die nächste Ausgabe.

K. Schönfeld

Vielen Dank für Ihr Lob. Ich kann Ihnen beim Ölstand aller meiner Motoren schwören, dass ich bisher nie auch nur einen einzigen Brief oder eine einzige E-Mail erfunden habe. Alles, was man hier lesen kann, ist zu 100 % so auf meinem Schreibtisch gelandet, wobei die Beispiele hier noch nicht einmal die schlimmsten oder schrillsten sind. Ich habe so etwas Ähnliches wie einen persönlichen Giftschrank, wo ich Post aufbewahre, von der mir nicht einmal meine Mutter glauben würde, dass sie wirklich echt ist. Leider bin ich mir jedoch ganz sicher, dass alles real ist – was mir bisweilen schlaflose Nächte bereitet, wenn ich an die Zukunft unseres Landes denke. Aber das ist ein ganz anderes Thema. Ein Team bin ich ebenfalls nicht, auch wenn böse Zungen bisweilen behaupten, dass ich zumindest das Gewicht eines ganzen Teams hätte. Und so schwer fallen die Antworten in dieser Rubrik auch nicht. Ich bekomme die Munition ja quasi gleich mitgeliefert. Ich muss nur noch laden und abdrücken. Und wer bitte schön ist Frau Susanne?

Der Yeti

„Deutschlehrer möchten sich erheben."

Hallo Rainer,

*letztens habe ich mir mal ein Video bei einem Videoportal angesehen, in dem ein Yeti in **GTA San Andreas** gezeigt wurde. Ich dachte, vielleicht weißt du, ob es den Yeti wirklich gibt oder ob das nur eine gute Fotomontage oder Ähnliches war? Ich wusste einfach niemanden, der das wissen könnte (die Deutschlehrer möchten sich erheben).*

Grüße: Chris

Ich bin zwar einiges gewohnt, aber jetzt komme ich doch ins Grübeln. Fassen wir einmal kurz zusammen: Du fragst mich im ernsthaften Ton, ob es den Yeti gibt, weil du ihn in einem Computerspiel (!) gesehen hast, richtig? Hier möchten sich nicht nur die Deutschlehrer erheben – auch alle anderen. Und nachdem wir uns Taschentücher geholt haben, um die Lachtränen abzuwischen, setzen wir uns wieder. Bis auf die Biologielehrer. Die sind noch draußen und übergeben sich.

Rentner

„Schickst du einen Nachfolger ins Rennen?"

Auch du, mein lieber Rossi, wirst irgendwann einmal in Pension gehen. Da ich fest der Meinung bin – im Gegensatz zu manch anderem –, dass du eben kein Roboter, Maschine oder sonstiges Anorganisches bist, stellt sich mir doch eine sehr bedenkliche Frage: Was machen „wir" dann? Schickst du einen Nachfolger ins Rennen? Nimmst du einen Lehrling auf? Wird der Leserbriefonkel vielleicht zur Leserbrieftante? Wird der Spieß umgedreht und PC Games schickt blöde Fragen an die Leser? Oder geht das Schiff mit seinem Kapitän unter?

Armin, ein besorgter Leser

Wenn das hier ein Schiff ist, bin ich ja nicht der Kapitän. Eher eine Kreuzung aus Bordpsychologe und Alleinunterhalter. Nur halt weder mit Couch noch mit Klavier. Zu den Glücklichen, die irgendwann in Pension gehen dürfen, gehöre ich leider nicht. Ich werde mich dereinst mit Rente begnügen müssen. Und da unsere Regierung ein Herz für unsere Leser hat, wird bis dahin das Rentenalter noch mindestens zweimal angehoben. Wenn es nach denen geht, bleibe ich euch noch sehr, sehr lange erhalten. Und wenn es nach mir geht, erst recht. Sei mir nicht böse, aber diesbezüglich habe ich noch keinerlei Pläne geschmiedet. Aber eines ist ganz sicher: Euer Leserbriefonkel wird nicht (!) zur Leserbrieftante. Meine weibliche Seite ist und bleibt unterentwickelt. Und das ist auch gut so. Wer will schon etwas von einer hässlichen, alten Frau lesen? Da bin ich als Mann ganz klar im Vorteil.

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?

Vormonat: Die Kollegin wurde von niemandem richtig zugeordnet und der Preis bleibt im Pott.



Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

LESER DES MONATS

Diesen Winter stand uns allen das Wasser bis zum Hals – uns zu Hause und Daniel in Israel. Nur Erscheinungsform und Temperatur waren unterschiedlich.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Server



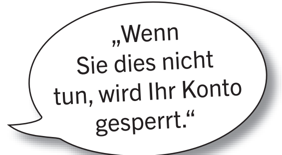
Hallo PC Games!

Ich hätte mal eine Frage: Könntet ihr nicht den Server freimachen, denn mein Kumpel hat dort seinen Account und wir wollten uns mal sehen. Bitte, bitte, bitte!

Tim Sievert

Wir sollen unseren Server freimachen? Da macht sich eher unsere Chefsekretärin frei! Und wenn du deinen Kumpel nie siehst, was hat das mit unserem Server zu tun? Wäre da eine Brille und/oder ein persönlicher Besuch nicht angebrachter? Würde es dir vielleicht auch reichen, ein Foto deines putzigen Kumpels zu sehen? Bevor hier jemand schlaumeiert, dass der Tim ja bestimmt nicht uns gemeint hat – ja, das ist mir auch klar. Aber wer mir jetzt die Frage beantworten kann, warum er diese E-Mail ausgerechnet zu uns geschickt hat, gewinnt einen von mir besonders liebevoll zusammengestellten Sonderpreis.

Spam



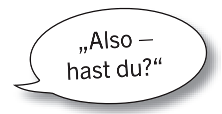
Sehr geehrter Herr Paul Christoph Games!

Wir haben vor kurzem eine neue sichere Sicherheit durch alle Spam-Attacken, die wir erlebt haben. Diese neue sichere Sicherheit ist nicht optional, und Sie sind verpflichtet, um die Sicherheit Schritt. In diesem Schritt der Sicherheit erforderlich sind, um Ihren letzten TAN in einer neuen eigenen, wenn Sie dies nicht tun, wird Ihr Konto gesperrt bis auf grün verschoben. Wir sind stets bemüht, um Ihre privaten Informationen sicher und sicher.

Citibank Germany

Sehr geehrter Herr Spammer, auch wenn Sie meine Zeilen ziemlich sicher nicht lesen werden (falls Sie es durch einen irren Zufall dennoch tun, würden Sie sie vermutlich nicht verstehen), muss ich Ihnen dennoch meinen aufrichtigen Dank aussprechen. Dies ist mit Abstand die lustigste E-Mail, die ich in diesem Monat erhalten habe. Sollte es inzwischen so weit sein, dass ordinärer Spam zu einer eigenständigen Kunstform mutiert ist? Die Komik in Ihren Zeilen ist nur schwer zu überbieten und ich überlegte ernsthaft, ein Konto bei der Citibank zu eröffnen, um als potenzieller E-Mail-Empfänger bei Ihnen nicht auszuscheiden.

Piercing



Hallo Rossi,

als ich neulich mit Kumpels diskutierte, woher wohl die Mode des Piercens kommt und wir uns nicht einigen konnten, kam einer von uns auf die geniale Idee, dich zu fragen, da du ja bekanntlich auf alles die richtige Antwort hast. Also – hast du? Und wo wir grad dabei sind – hast du selber ein Piercing?

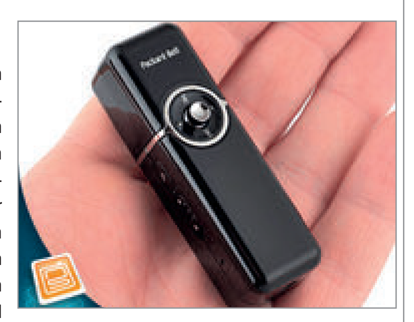
Mike

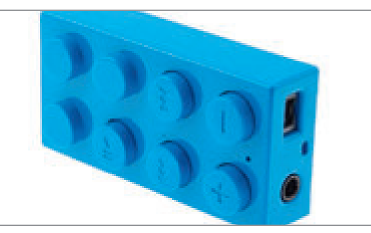
Hast du mich schon einmal im Video gesehen? Ich könnte mir nicht nur einen lausigen Ring durch den Nabel ziehen, sondern eine komplette Handschelle! Ich persönlich hab keinerlei Metall am Körper und versuche, dies auch weiterhin zu vermeiden. Die ersten uns bekannten Piercings wurden von einem Nomadenstamm in der Sahelzone angefertigt. Nach deren Glauben sollte das Metall im Körper Wasser anzeigen können. Irgendwann fanden sie heraus, dass es besser wirkt, wenn das Metall möglichst nahe am Boden schwingt, und sind somit zwar ausgestorben (verdurstet oder Geburtenmangel, was genau, ist mir nicht bekannt), aber als die Erfinder des Intimpiercings bekannt geworden. Im Brockhaus und bei Wikipedia steht übrigens die falsche Erklärung. Aber wer kommt schon auf die wirre Idee, im Lexikon oder bei Wikipedia nachzuschlagen?

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(M) MP3 Player







Musik zum Herumtragen wurde schon immer gern gekauft. Allerdings konnte man früher einen Walkman noch problemlos erkennen. Moderne MP3-Player sind zwar viel praktischer, aber wer sich hier nach dem Leitspruch richtet, dass sich die Form an der Funktion orientiert, wird sein blaues Wunder erleben. Lippenstifte, Streichholzschachteln, Plüschbällchen – der Fantasie sind keinerlei Grenzen gesetzt. Grenzen gibt es nur noch bei der Bedienbarkeit. Wo sich früher richtige Schalter tummelten, sind inzwischen nur noch Knöpfchen von der Größe eines durchschnittlichen Ameisenskrotums vorhanden. Simples Vorspulen lässt selbst Uhrmacher an ihre Grenzen stoßen. MP3-Player sind von Kindern und Haustieren fernzuhalten – Gefahr des Verschluckens. Mit einem Walkman wäre das nie passiert!

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

USB-Stein



In den frühen 70ern verkaufte ein findiger Geschäftemacher „Kuschelsteine“ und machte damit die Menschen glücklich – vor allem sich selbst und vor allem finanziell. Dieser Riesenerfolg hält nun auch endlich Einzug ins digitale Zeitalter mit dem „USB Pet Rock“. Schließen Sie den Kiesel einfach an Ihren PC an (funktioniert mit jedem Betriebssystem) und warten Sie auf die neidischen Blicke von Kollegen und Freunden. Der Stein ist extrem umweltfreundlich (verbraucht keinen Strom) und verfügt über eine lebenslange Garantie.

http://www.thinkgeek.com/geektoys/cubegoodies/c208



Vor 10 Jahren

April 2000

Von: Alexander Bohnsack

Zehn Jahre sind eine lange Zeit. Wir blicken für Sie zurück.

TEST DES MONATS

Der Verkehrsgigant

Aufbauspiele üben eine besondere Faszination aus. Es muss am „Bauen & Zugucken"-Prinzip liegen. Anders kann man es wohl nicht erklären, dass neben Spielen mit Wusel-Faktor wie der **Siedler**-Reihe auch Aufbau-Simulationen, die sich – wie hier im Fall von **Der Verkehrsgigant** – um den öffentlichen Personennahverkehr drehen, ihre Liebhaber gefunden haben.

Der Verkehrsgigant ist kein **SimCity 3000**. Während Sie im letztgenannten Spiel eine Stadt von Grund auf am Reißbrett entwerfen, existiert sie bei **Verkehrsgigant** bereits. Da geht es einzig und allein um den öffentlichen Personennahverkehr. Sie beobachten Verkehrsströme und finden heraus, welche Gebäude am häufigsten angesteuert werden. Darauf basierend richten Sie dann Bus-, Straßen- und S-Bahnlinien ein, bauen Haltestellen, kaufen Straßenbahnen und Busse und weisen sie den Strecken zu. Im Idealfall führt dies zu entlasteten Straßen, gut frequentierten Routen und einem anwachsenden Kontostand. Bereits beim Überfliegen der Städte erkennt man, dass in jeder einzelnen Karte viel Liebe zum Detail steckt: Bis hin zu Telefonhäuschen, Lampen, Parkbänken, Brunnen, Plätzen und Bäumen wurde jedes Objekt von Hand gesetzt, was den Ortschaften einen individuellen Look verpasst. Zusätzlich zu den Autos, LKWs und Bussen und den geschäftigen Passanten sind auch einzelne Anlagen animiert. Wenn nach erfolgreicher Planungsarbeit dann auch noch der Rubel zu rollen anfängt, geht einem das Aufbau-Herz vollends auf.

Sieht man von erfolgreichen Serien wie **Die Sims**, **Anno** oder **Die Siedler** ab, ist es in den vergangenen zehn Jahren im Aufbauspiel-Segment stetig ruhiger geworden. Selbst ein **Caesar 4** hat bereits vier Jahre auf dem Buckel und neue **Tycoons** oder **Giganten** sind derzeit nicht in Sicht – schade eigentlich! ❑



◀ **BÜROKOMPLEX** | Über 300 Menschen arbeiten im grün markierten Büroturm. In den rot gefärbten Gebäuden wohnen die Arbeitnehmer. Eine Buslinie tut hier Not.

▶ **STARTSCHUSS** | Vor Missionen werden Ziele festgelegt: Hier soll man 30 % der Bewohner zu Freizeiteinrichtungen transportieren.



THEMA

Bye-bye Windows 98?

Eine Frage hatten sich viele Spieler damals gestellt: Lohnt der Wechsel von Windows 9x auf Windows 2000? Windows 2000 lockte mit einem durch Windows-NT-Technologie wesentlich stabileren Betriebssystem, das neben OpenGL auch Direct X 7 beherrschte und zwei Prozessoren unterstützte. **Aber Windows 2000** hatte großen Hardware-Hunger. So gierte die neue Plattform nach mehr als 128 MB RAM. Anfangs liefen Spiele um bis zu 25 Prozent langsamer. Windows 2000 konnte sich nie durchsetzen. Erst Windows XP sollte gut anderthalb Jahre später das Beste aus den NT-und Windows-9x-Welten für Spieler vereinen.



FRISCH | Windows 2000 bot eine aufgepeppte Benutzeroberfläche, DX7 und OpenGL.

DIE TOP-5-TESTS

Diese Spiele lagen damals vorn

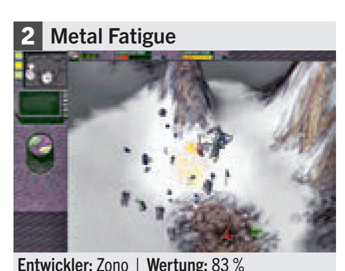
1 Superbike 2000



Entwickler: Milestone | **Wertung:** 87 %

In puncto Grafik, Handling und Realismus lässt **Superbike 2000** die Konkurrenz hinter sich – nicht zuletzt wegen der flüssigen Animationen der Fahrer mit ihren Motorrädern. Die Fahrphysik setzt neue Maßstäbe.

2 Metal Fatigue



Entwickler: Zono | **Wertung:** 83 %

Dank des originellen Spielkonzepts mit Roboter-Bastelei, Kämpfen auf drei verschiedenen Ebenen und einer zeitgemäßen 3D-Optik positioniert sich **Metal Fatigue** in der Oberklasse der Echtzeitstrategie-Spiele.

3 Käfer Total



Entwickler: Xpiral | **Wertung:** 82 %

Neben der Atmosphäre zählen die visuelle Präsentation und die abwechslungsreichen Wettbewerbe zu den absoluten Stärken des Spiels. Ganz nebenbei verbreitet diese Hommage an den legendären VW Käfer gute Laune pur.

4 Grand Prix Worlds

Entwickler: Microprose | **Wertung:** 80 %

Mit schicken Rennsequenzen und erstklassiger Spieltiefe begeistert die eingängige Wirtschaftssimulation um den imageträchtigen Rennzirkus nicht nur Formel-1-Fans.

5 Croc 2

Entwickler: Argonaut | **Wertung:** 79 %

Das Abenteuer mit dem frechen Krokodil als Held punktet vor allem mit einer witzigen Handlung, einem guten Soundtrack, einer gefälligen Optik und stimmiger Atmosphäre.

100 FRAGEN ZU DIABLO 2

Der Teufel steckt im Detail


EFFEKTVOLL | Mithilfe zahlreicher magischer Sprüche heizen Sie den Gengern richtig ein und lassen es krachen.


MASSENKEILEREI | Die Zahl der Monster ist gegenüber dem Vorgänger drastisch gestiegen.

TEUFELSBRAUT | Bossgegner wie die diabolische Andariel stellen am Ende eines Aktes eine echte Herausforderung dar.

Geduld gehört zu den Tugenden, die ein **Diablo**-Fan auf jeden Fall mitbringen sollte. Denn schon **Diablo 2** stellte die Fans auf eine harte Probe: Vor ziemlich genau zehn Jahren wurde der Veröffentlichungstermin des sehnsüchtig erwarteten Spiels wieder einmal verschoben; es sollte vier weitere Monate dauern, bis die Jagd auf den Fürsten der Finsternis endlich eröffnet wurde. Was Teil 3 der Hack&Slay-Legende betrifft: Niemand außer Blizzard weiß genau, wann der Titel erscheint.

Noch vor der Spielveröffentlichung beantworteten wir 100 Fragen rund um **Diablo 2**. Allerdings waren nicht alle uns damals vorliegenden Informationen richtig. So waren wir uns zum Beispiel bei der Bildauflösung ziemlich sicher, dass **Diablo 2** mindestens in 800 x 600 Bildpunkten ausgegeben wird, es waren beim Release aber 640 x 480 Bildpunkte. Die nächsthöhere Auflösung sollte erst mit dem Add-on **Lord of Destruction** kommen. Noch höhere Auflösungen gab es offiziell bis heute nicht. Ein High-Resolution-Patch der Community wird von Blizzard im Battle.net als Betrugsversuch angesehen und mit einer Account-Löschung geahndet. Auch bei der Anzahl der Datenträger lagen wir mit vier CDs um eine höher, als die Verkaufsversion beinhaltete.

Die Frage, ob jeder Charakter jede Waffe und jeden Ausrüstungsgegenstand nutzen könne, beantworteten wir vor zehn Jahren etwas zu optimistisch: Bis heute kann kein Paladin einen Zauberstab des Magiers nutzen oder ein Barbar die Rüstung einer Amazone tragen – auch wenn wir das damals anders vorhergesagt haben. Nicht alle Gegenstände, die wir gerne in den Gürteln verstaut hätten, ließen sich im finalen Spiel dort ablegen, etwa die Hauptwaffe oder Munition. Zu guter Letzt behaupteten wir vier Monate vor dem Release, Söldner ließen sich nur gegen bare Münze anheuern. In der fertigen Version erhielt man aber schon im ersten Akt eine Jägerin als Quest-Belohnung. Diesen fünf fehlerhaften Aussagen standen immerhin 95 richtige Antworten gegenüber. Bedenkt man, dass Blizzard bis zum Erscheinen von **Diablo 2** noch einiges Feintuning am Spiel vorgenommen hat, hätte die Fehlerquote durchaus höher als 5 Prozent liegen können.

Bis uns genug Infos vorliegen, mit den wir 100 Fragen zu **Diablo 3** beantworten können, zieht noch einige Zeit ins Land. Dennoch haben wir für Sie ab Seite 30 alles Wissenswerte zum sehnsüchtig erwarteten Nachfolger der Hack&Slay-Referenz auf zehn Seiten für Sie zusammengetragen. ❑

DER STEIN KOMMT INS ROLLEN

Immer mehr unserer Leser wagen ein Spielchen online

Heute gehen wir wie selbstverständlich ins Netz, um online zu spielen. Vor zehn Jahren hingegen sah das noch völlig anders aus. Spiele, die man entweder teilweise oder ausschließlich im Netz spielen konnte, waren noch nicht so zahlreich wie heute, DSL gab es erst in einigen wenigen Testgebieten der Telekom und die Preise für einen Zugang zum Internet fingen erst langsam an zu sinken. Wir fragten damals unsere Leser, welche Spiele sie auch online starten und wie sie ins Internet gelangen. Die Ergebnisse überraschen aus heutiger Sicht. Doch damals waren sie so etwas wie eine kleine Sensation, denn die Aussagen unserer Leser zeigten, dass das Spielen im Netz salonfähig geworden war.

Damals galt: Was im Einzelspieler-Modus für Spielpaß sorgt, wird auch online gern gestartet. Titel wie **Half-Life**, **Command & Conquer: Tiberian Sun**, **Diablo** oder **Starcraft** waren beliebter als reine Online-Spiele, etwa **Everquest** oder **Ultima Online**. Sehr gefragt war das 3D-Action- beziehungsweise Shooter-Genre, gefolgt von Strategie- und Rollenspielen. Renn- und Sporttitel reihten sich dahinter ein, ebenso die Action-Adventures.

An ein **World of Warcraft** war damals noch nicht zu denken, zumal nur gut die Hälfte unserer Leser über einen als schnell geltenden ISDN-Anschluss verfügte. Der Rest hörte beim Gang ins Internet noch die Piepstöne eines Modems. Das Wort Internet-Flatrate war zu dieser Zeit noch ein frommer Wunsch und eine minutengenaue Abrechnung zum Teil ein echter Schock am Monatsende. 60 Prozent der Leser, die an unserer Umfrage teilnahmen, glaubten aber an den Erfolg von Online-Spielen, wenn die Verbindungspreise sinken. Wie wir heute wissen, sollten sie mit dieser Aussage Recht behalten. ❑


RENNER | **Need for Speed 4** war das beliebteste Online-Rennspiel unserer Leser.


NUR ONLINE | Lange vor **WoW** war **Ultima Online** führend unter den reinen Internet-Spielen.


TEUFELSAUSTREIBUNG | Anfang 2000 führte **Diablo** auch als beliebter Online-Zeitvertreib in der Lesergunst.



SPITZE | **Half-Life** war der Top-Titel für die Leser.

FALLOUT-TRIVIA

Da Sie wahrscheinlich keinen Minicomputer wie den Pip-Boy in Fallout am Arm tragen, haben wir für Sie Wissenswertes zum Endzeitrollenspiel aufgestöbert.

• Installationsprobleme?
Da sich auf aktuellen Rechnern Probleme bei der Installation ergeben können, kopieren Sie einfach eine Verknüpfung der Datei Setup.exe von der CD auf den Desktop und führen diese dann im Win95-Kompatibilitätsmodus aus. So klappt's auch mit der Endzeit.

• Komplettpaket
Fallout, **Fallout 2** und **Fallout Tactics** in einer Box – wenn Sie noch auf der Suche nach Klassikern sind, schlagen Sie hier auf jeden Fall zu. Damit treten dann auch keine Probleme bei der Installation auf neueren Rechnern auf.

• Fallout: Brotherhood of Steel
2004 erschien dieser Ableger der Serie exklusiv für PS2 und Xbox. Allerdings lag der Schwerpunkt hier mehr auf Action als auf Rollenspiel, ähnlich wie bei **Diablo**.

• Fallout: Warfare
Hierbei handelt es sich um einen Tabletop-Ableger, der im **Fallout**-Universum spielt. Die englischen Regeln finden Sie hier: www.finalgamez.co.uk/fallout.htm.

• Blick in die postapokalyptische Zukunft
Fans des Endzeit-Szenarios dürfen sich schon freuen: Interplay kündigte vor einiger Zeit ein MMORPG (Arbeitstitel: **Fallout: Project V13**) an und mit **Fallout: New Vegas** steht ein weiteres Spin-off der **Fallout**-Serie in den Startlöchern.

MEISTERWERKE



Fallout

Von: Martin Schücker

„Krieg, Krieg bleibt immer gleich." Dieses Zitat zieht sich durch die komplette **Fallout**-Reihe und beschreibt das Thema des Spiels.



HASTE MAL 'NEN EURO? | Dieser Ghul hilft Ihnen bei einer Quest. Manche der Dialoge im Spiel sind vertont und die sprechenden Charaktere animiert.



RUDELBILDUNG | Im Hub, der größten Stadt in **Fallout**, treffen Sie mehrere Vetreter der menschlichen Rasse. Nicht alle sind Ihnen freundlich gesinnt.

Der Atomkrieg hat den Erdenplaneten in eine öde Wüste verwandelt. Von wegen schwebende Autos oder interstellare Raumfahrt. Verbrannte Erde und eine zerstörte Zivilisation beherrschen das Bild von **Fallout**. 1997 veröffentlichte Interplay das postapokalyptische Rollenspiel als Auftakt zu einer Reihe, die großen Erfolg haben sollte.

Die Menschheit – oder was nach dem Krieg davon übrig geblieben ist – fristet ihr Dasein in unterirdischen Bunkern, sogenannten Vaults. Der Aufseher Ihres Vaults schickt Sie los, um einen Computerchip für die Wasseraufbereitungsanlage zu beschaffen. Und hier beginnt Ihr Abenteuer.

Fallout bietet eine komplexe Charaktererschaffung, bei der Sie von Attributen über Fähigkeiten bis hin zu Sonderfertigkeiten alles selbst bestimmen. Diese Entscheidungsfreiheit zieht sich durch das ganze Spiel. Fähigkeiten beeinflussen den Spielverlauf, sei es nun bei Quests, die man auf unterschiedliche Weise lösen kann, oder in Konfliktsituationen. Diese lassen sich oftmals durch ein Gespräch genauso bewältigen wie mit einer Kugel. Die Beschaffung des Wasserchips ist zu Beginn Ihre Hauptaufgabe. Nachdem Sie dieses Problem gelöst haben, entfaltet sich der nichtlineare Spielverlauf erst richtig.

Sie erforschen die Spielwelt in Echtzeit, Kämpfe dagegen laufen rundenbasiert ab. Ihr Charakter besitzt eine gewisse Anzahl von Aktionspunkten, wobei Handlungen wie Laufen, Angreifen oder Im-Inventar-Kramen diese verringern. Vom einfachen Schlagring bis hin zum technisch ausgereiften Laserblaster gibt es eine Menge an Waffen und Ausrüstungsgegenständen. Um im Kampf nicht allein dazustehen, haben Sie die Möglichkeit, Verbündete zu rekrutieren, manche durch Quests, andere indem Sie ihnen einfach einige Kronkorken, die einzige Währung neben dem

BRIAN FARGO

Wer ist eigentlich dieser Typ, dessen Name die Startbildschirme von Fallout, Fallout 2 und Fallout Tactics ziert?



TOLLE FRISUR | So sah Fargo im Jahr 1995 aus!

Brian Fargo gründete 1983 die Spieleschmiede Interplay, wo er an Projekten wie **Wasteland** mitarbeitete. Zusammen mit Interplay veröffentlichte er als CEO unter anderem **Fallout**, **Fallout 2** und **Neuromancer** (Adventure). 2002 verließ Brian Fargo Interplay und gründete im Jahr darauf InXile Entertainment. Mit dieser Firma brachte er Spiele wie eine Neuauflage von **The Bard's Tale** für PS2 und Xbox oder **Linerider** auf den Markt. In **Fallout** gibt es die Gesellschaft Far Go Trader, in **Wasteland** den Charakter Faran Brygo, ein Anagramm von Brian Fargos Namen.



MUTIERTES UNGEZIEFER | Auf Radskorpione trifft man auf dem Weg durch das Ödland des Öfteren. Hüten Sie sich vor ihrem Giftstachel, sonst endet die Begegnung tödlich für Sie.

ENDZEITSTIMMUNG

Die Postapokalypse beschäftigt nicht erst seit der Fallout-Reihe PC-Spieler, die Wurzeln reichen weiter zurück.

Fallout war nicht das erste PC-Spiel, das sich mit dem Thema Atomkrieg befasste. Schon zehn Jahre zuvor (1987) erschien **Wasteland**. Es wurde von Interplay entwickelt und von EA für den Apple, den C64 und DOS veröffentlicht. **Wasteland** wird oft als inoffizieller Vorgänger und Inspiration für **Fallout** angesehen. In allen Teilen der **Fallout**-Trilogie finden sich kleine Anspielungen auf **Wasteland**.

Sie ziehen mit mehreren Charakteren nach dem Großen Krieg durch die Gegend um Las Vegas. Trotz der minimalistischen Grafik ist vor allem die große Entscheidungsfreiheit und die nichtlineare Erzählform, die Spieler vorher nur von Pen&Paper-Rollenspielen kannten, der große Pluspunkt dieses Titels.

Die Möglichkeit, Quests auf verschiedene Weisen zu lösen sowie ein Team nach individuellen Wünschen zusammenzustellen, und die dichte Atmosphäre, die den Spieler in die postapokalyptische Welt hineinzieht, sind nur zwei der Punkte, die für diesen Klassiker sprechen. Der knackige Schwierigkeitsgrad verlangt dem Spieler einiges ab und strengt sowohl die Nerven als auch die grauen Zellen an.



▲ **AUF INS ÖDLAND** | 1987 flimmert der Startbildschirm zum ersten Mal über den Monitor.



◀ **TANZ FÜR MICH** | Auch alltägliche Probleme müssen bewältigt werden.



▼ **PROBLEM** | Gewalt oder Dialog? Lösen Sie Quests auf verschiedene Weise.

Tauschgeschäft, anbieten. Vor allem der Hund Dogmeat gelangte zu großer Berühmtheit. Er schließt sich dem Spieler als Begleiter an, was Erinnerungen an **Mad Max 2** hervorruft. Der beliebte Hund hat auch in **Fallout 2** und **Fallout 3** einen Auftritt.

In Letzterem gibt es auch das VATS (Vault-Tec Assisted Targeting System). Dieses Zielsystem, mit dem Sie auf besonders verwundbare Körperstellen der Gegner schießen können, ist im Ödland eine große Hilfe. So können Sie Augen, Kopf oder auch Arme und Beine anvisieren, um die Feinde zu verlangsamen oder besondere Schwachstellen auszunutzen. Dieses System kam bereits in **Fallout** zum Einsatz; dort hatte es zwar noch keinen Namen, funktionierte aber genauso.

Doch nicht nur das Rollenspiel und die Action fesselten einen vor den Bildschirm. Auch verschiedene Querverweise auf TV-Serien wie **Doctor Who**, **South Park** oder **Star Trek** sowie auf Filme (**Mad Max**) lassen den Spieler immer wieder schmunzeln. Der schwarze Humor von **Fallout** ist einfach unschlagbar und treibt dem Spieler immer wieder ein Grinsen ins Gesicht.

Ein gewisses Maß an Humor musste man als Spieler auch mitbringen, denn **Fallout** war und ist nicht leicht. Es passiert oft, dass man fluchend einen Speicherstand laden muss, weil man von Supermutanten oder Raidern tot im Wüstensand zurückgelassen wurde. Für viele Fans der Reihe ist **Fallout** trotz seiner 13 Jahre, die es auf dem Buckel hat, immer noch ein tolles postapokalyptisches Rollenspiel. Auch wenn schon 1997 Kritik an der Steuerung, dem Hexfeld-Bewegungssystem und der grafischen Tristesse aufkam, sorgte es für viel Spielspaß und fesselte die Spieler tagelang vor dem Monitor.

Trotz der genannten Mängel zählt **Fallout** für uns zu den Meilensteinen in der Spielegeschichte – seine Atmosphäre, der Abwechslungsreichtum und die vielfältigen Möglichkeiten, den Spielcharakter zu entwickeln, sind klasse. ❑

SO WERTETEN WIR:





SCHÜTZENFEST | Mithilfe des Zielsystems attackieren Sie die Schwachstellen Ihrer Feinde – ein nützliches Feature, das auch in die folgenden **Fallout**-Teile übernommen wurde.

STEFAN ERINNERT SICH



Fallout gehört zu den Rollenspielen, bei denen ich mit Sicherheit die meisten Stunden mit der Charakterentwicklung verbracht habe. Welche Fähigkeit baue ich bloß aus? War es ein Fehler, auf leichte Waffen zu setzen? Aus dem zunächst zähen Einstieg entwickelte sich eine regelrechte Hassliebe, je mehr ich in die düstere Endzeitwelt eintauchte. All die Möglichkeiten, die das Spiel mir bot, trieben mich an, motivierten mich – während ich hingegen in die Tastatur biss, wenn ich herausfand, dass ich mich wieder in eine Sackgasse manövriert hatte, oder wenn ich mich mit dem fummeligen Inventar abquälte. Trotzdem, die spannenden Gefechte und das coole Szenario machten das allemal wett.

SPAREN SIE BARES GELD!

BEI UNS HABEN SIE DIE MÖGLICHKEIT ALLE PCS UND NOTEBOOKS OHNE BETRIEBSSYSTEM ZU KAUFEN. Sie haben noch kein Betriebssystem? Auf Wunsch erhalten Sie Ihren PC/Notebook mit vorinstalliertem Betriebssystem.

NÄHERE INFORMATIONEN ERHALTEN SIE IM KONFIGURATOR UNTER **WWW.ONE.DE**

GAMING EXPERIENCE

Intelligente Leistung für unterwegs!

NEU

43,9 cm (17,3") FULL HD Type Display mit LED-Backlight (1920 x 1080 Pixel), E-SATA, Gigabit LAN, 4 x USB 2.0, Bluetooth, HDMI, 56k Modem, 5.1 HD Audio, Mini IEEE1394a, 7in1 Cardreader, Fingerprint Reader, DVI, Li-Ion Akku, 2,0 Megapixel Webcam, Intel® Wireless LAN 802.11 a/g/Draft-N

43,9 cm FULL HD

HDMI DDR 3

- Intel® Core™i7-720QM Prozessor (1.6 GHz - 2.8 GHz im Turbo Modus)
- 4096 MB DDR3-Speicher 1333 MHz
- 500 GB SATA Festplatte 7200 U/min
- 1024 MB NVIDIA® GeForce® GTX 285M
- DVD-Brenner Laufwerk

1499.- € oder Finanzkauf [2] ab 28,06 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 8094

39,6 cm WXGA

HDMI DDR 3

- Intel® Pentium® Prozessor T4400 mit 2 x 2.20 GHz
- 4096 MB DDR3-Speicher 1066 MHz
- 500 GB SATA Festplatte
- 512 MB ATI Mobility Radeon® HD4650
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

39,6 cm (15,6") WXGA Glare Type Display mit LED-Backlight (1366 x 768 Pixel), Gigabit LAN, Bluetooth, 56k Modem, 2.0 HD Audio, Intel® Wireless LAN 802.11 a/g/Draft-N, 4 x USB 2.0, 3in1 Cardreader, HDMI, Li-Ion Akku, 2,0 Megapixel Webcam, Fingerprint Reader

599.- € oder Finanzkauf [2] ab 17,07 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate

Art-Nr. 7979

39,6 cm WXGA

HDMI DDR 3

Windows 7

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T6600 mit 2 x 2.20 GHz
- 4096 MB DDR3-Speicher 1066 MHz
- 400 GB SATA Festplatte
- 512 MB ATI Mobility Radeon® HD4650
- DVD-Brenner SATA Laufwerk
- inkl. Windows® 7 Home Premium

39,6 cm (15,6") WXGA Glare Type Display mit LED-Backlight (1366 x 768 Pixel), Gigabit LAN, Bluetooth, 56k Modem, 2.0 HD Audio, Intel® Wireless LAN 802.11 a/g/Draft-N, 4 x USB 2.0, 3in1 Cardreader, HDMI, Li-Ion Akku, 2,0 Megapixel Webcam, Fingerprint Reader

699.- € oder Finanzkauf [2] ab 16,26 €/mtl. Laufzeit: 54 Monate

Art-Nr. 7877

NEU

39,62 cm FULL HD

HDMI DDR 3

- Intel® Core™i5-430M Prozessor (2.26 GHz - 2.53 GHz im Turbo Modus)
- 4096 MB DDR3-Speicher 1333 MHz
- 400 GB SATA Festplatte
- 1024 MB ATI Mobility Radeon® HD5650
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

39,6 cm (15,6") FULL HD Display mit LED-Backlight (1920 x 1080 Pixel), Gigabit LAN, Bluetooth, 56k Modem, Intel® Wireless LAN 802.11 a/g/Draft-N, 4 x USB 2.0, 3in1 Cardreader, HDMI, 6 Zallen Akku, 2,0 Megapixel Webcam, Fingerprint Reader

779.- € oder Finanzkauf [2] ab 16,70 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

Art-Nr. 8093

NEU

39,6 cm WXGA

HDMI DDR 3

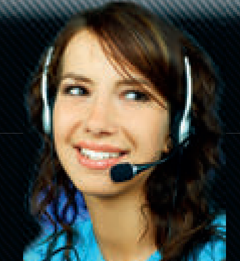
- Intel® Core™i7-720QM Prozessor (1.6 GHz - 2.8 GHz im Turbo Modus)
- 4096 MB DDR3-Speicher 1333 MHz
- 320 GB SATA Festplatte
- 1024 MB NVIDIA® GeForce® GTX 285M
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

39,6 cm (15,6") HD+ Wide Type Display mit LED-Backlight (1600 x 900 Pixel), Gigabit LAN, 4 x USB 2.0, Bluetooth, E-SATA, HDMI, 56k Modem, 5.1 HD Audio, DVI, Mini IEEE1394a, 7in1 Cardreader, 2,0 Megapixel Webcam, Li-Ion Akku, Intel® Wireless LAN 802.11 a/g/Draft-N

1379.- € oder Finanzkauf [2] ab 25,81 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

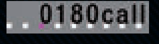
Art-Nr. 8101

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9 %. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20 Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18 Uhr

0 1801 - 99 40 40



(3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

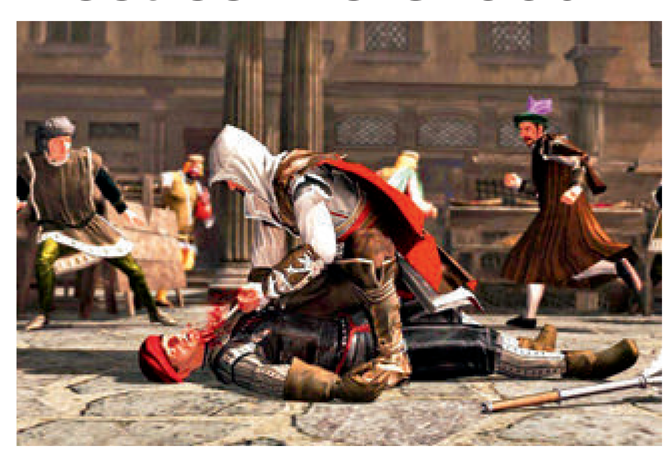
Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 - 99 40 40

Brunen IT Distribution GmbH · Breslauer Str. 19/21 · 26409 Wittmund

Im nächsten Heft

❑ Test

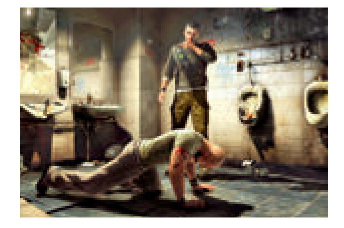
Assassin's Creed 2



Altaïr war gestern: Im zweiten Teil von Ubisofts Assassinen-Saga kämpfen Sie als Ezio Auditore di Firenze in Italien zur Zeit der Renaissance gegen fiese Templer.

❑ Test

Splinter Cell: Conviction | Der neue Sam macht wieder Lust auf packende Schleich-Action.



❑ Vorschau

Mafia 2 | Spannend erzählte Gangstergeschichte, bei der die blauen Bohnen tief fliegen.



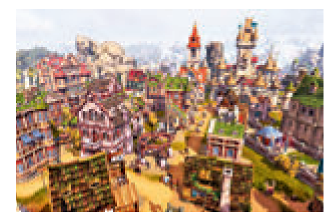
❑ Vorschau

Starcraft 2 | Fast fertig: so spielt sich die Beta-Version des Echtzeit-Strategieknallers.



❑ Test

Siedler 7 | Knüpfen die Entwickler an den Erfolg früherer Wusel-Aufbau-Strategie-Hits an?



PC Games 04/10 erscheint am 31. März!

Vorab-Infos ab 27. März auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware 04/10
Marktübersicht: RAM-Bausteine. Praxis: Gehäuse-Dämm-Kits, USB 3.0. Im Test: Festplatten, CPU- und Grafikkarten-Kühler.



SFT – Spiele, Filme, Technik 03/10
Titelthema: Digitalkameras und Fotografie. Im Test: Mini-PCs, AV-Receiver für Einsteiger, Handys ohne Touchscreen.



COMPUTEC MEDIA
Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Thorsten Küchler (tk), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer (wf)
Chef vom Dienst Stefan Weiß (sw)
Redaktion (Print) Alexander Bohnsack (abo), Marc Brehme (mb), Alexander Frank (af), Robert Horn (rh), Jürgen Krauß (jk), Toni Opl (to), Manfred Reichl (mr), Christian Schlütter (cs), Felix Schütz (fs), Christoph Schuster (cps), Sebastian Weber (web)
Mitarbeiter dieser Ausgabe Peter Bathge (pb), Andreas Bertits (ab)
Trainees Viktor Eippert, Matthias Mohr, Martin Schücker
Redaktion (Videos) Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz Kristina Haake, Yves Nawroth
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Daniel Möllendorf, Henner Schröder, Raffael Vötter, Carsten Spille, Kristoffer Keipp, Frank Stöwer, Andreas Link
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Anne-Marie Kandler, Silke Engler, Philipp Heide
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Christine Alt, Bernd Boomgarden, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar
Leiter Neue Medien Justin Stolzenberg

www.pcgames.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Sebastian Thöing, Thomas Wilke
Freie Mitarbeiter Frank Moers, Michael Bonke
Entwicklung Markus Wollny, Marc Polatschek, René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Wolfgang Menne Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Tel. +49 (6151) / 5002-100
Fax +49 (6151) / 5002-101
Mail info@interactivemedia.net
Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 23 vom 01.01.2010.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.computec.de
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 63,00 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 71,00 EUR
Übrige Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 75,00 EUR

Abo-Service:
Deutschland
Post: Computec Kundenservice, Postfach, 20080 Hamburg
E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805/7005801*, Fax: 01805/8618002*
Support: Montag 07.00-20.00 Uhr, Dienstag-Freitag 07.30-20.00 Uhr, Samstag 09.00-14.00 Uhr
* (14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz)

Österreich
Post: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt
E- Mail: computec@abo-service.at, Tel.: 0820 00 12 80, Fax: 0820 00 10 86
Support: Montag-Freitag 07.30-20.00 Uhr

Schweiz und Rest der Welt
Post: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern
E-Mail: computec@leserservice.ch, Tel.: +41 41 329 22 48, Fax: +41 41 329 22 04
Support: Montag-Freitag 07.30-20.00 Uhr

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA. PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI. Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM.

So Blonde

Seite 1:

Vollversion

So Blonde[1]

Clients[2]

Cabal Online

Last Chaos

Mods & Maps

Crysis

- Danger Close
- Living Hell: Noname Island 2

Fallout 3

- Cube Experimental
- Ghoul Mansion
- Kabraxis Zuckerstangenautomat
- Rat Trap
- The Secret of the Mole Rat Maze

Tools

Adobe Reader

Direct X 9.0c

VLC Player

WinRar

Seite 2:

Videos

Anno 1404: Venedig

- Testvideo
- Die Szenarien

Battlefield: Bad Company 2

Bioshock 2

Crysis 2

Die Siedler 7

Just Cause 2

Meisterwerke: Fallout

Metro 2033

Napoleon: Total War

Rossis Welt

Splinter Cell: Conviction

Star Trek Online

Vollversion: So Blonde

Trailer

Fallout: New Vegas

Mods & Maps

Dragon Age: Origins

- Alley of Murders
- Charakter-Editor
- Circles Be Gone
- DA Mod-Manager
- Hi-Res Texture-Pack
- Natural Bodies
- Realistic Look
- The Winter Forge

(1) Bitte Vollversionspromo beachten (2) Internetverbindung erforderlich

Vollversion: So Blonde



Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 1,6 GHz
- 512 MB RAM
- 64 MB Grafikkarte
- 3 GB freier Festplattenspeicher
- Windows 2000/XP/Vista

Client: Last Chaos

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 1 GHz
- 512 MB RAM
- 32 MB Grafikkarte
- 700 MB freier Festplattenspeicher
- Internetverbindung erforderlich

Top-Video: Anno 1404: Venedig



PC Games 03/10

Vollversion: So Blonde

DVD
COMPUTEC MEDIA



PC Games

Wissen, was gespielt wird

MIT VOLLVERSION AUF DVD

SO BLONDE

Urkomisches Adventure im Stil der LucasArts-Klassiker!

VIDEOS Crysis 2 • Bad Company 2 Splinter Cell: Conviction • Metro 2033

DRAGON AGE: MOD-SPECIAL! Hires-Texturen, Editoren und neue Quests

ONLINE-RPGS Cabal Online • Last Chaos

SPIEL AUF DVD + CODE IM HEFT: LAST CHAOS Exklusive Items im Wert von € 10,-

EXKLUSIV AUF 10 SEITEN!

FALLOUT NEW VEGAS

- Erste Screenshots
- Quest-Beispiele
- Waffen-Upgrades
- Die neue Spielwelt
- Das Kampfsystem
- Entwicklerbesuch

TESTS AUF 30 SEITEN!

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2 Harte Action-Konkurrenz für Call of Duty!

NAPOLEON TOTAL WAR Strategie-Knaller mit Mehrspieler-Modus & neuen Kampagnen!

ANNO 1404 VENEDIG Der Aufbau-Hit geht weiter – endlich mit Mehrspieler-Modus!

DAWN OF WAR 2 CHAOS RISING Exklusiv: Der erste Test zum Mega-Add-on!

SPECIAL AUF 10 SEITEN!

DIABLO 3

50 Dinge, die Sie über Blizzards geniales Action-Rollenspiel wissen müssen: Grafik, Klassen, Steuerung, Zensur und, und, und!

USK ab 16

03/10 | € 5,50

4 191278 205504 03

Hyrican® empfiehlt Original Windows® 7.

GAMING HOCH 4
MIT DIRECTX 11

ATI RADEON PREMIUM GRAPHICS

Windows 7 Home Premium

Mein PC, ganz einfach.

Windows 7 vereinfacht und beschleunigt die Dinge, die Sie jeden Tag tun und ist so entwickelt worden, dass es Ihren PC schneller, sicherer und zuverlässiger macht.

Eyefinity

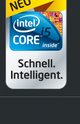
Hyrican PC PCK03306

- Intel® Core™ i5-750 Prozessor (2,66 GHz)
- Windows® 7 Home Premium 64Bit
- Gigabyte GA-P55A-UD4 (ATX)





- 8 GB DDR-3 RAM
- 2x 1 TB S-ATA II im Raid-0 Verbund
- VGA PCI-Express ATI Radeon HD5870 1GB GDDR5
- Cougar Gamingtower 6XR9
- Cougar 550 Watt (80+ Bronze) Netzteil
- 2x DVI, HDMI, DisplayPort
- Multiformat DVD Brenner
- Microsoft Sidewinder X5 Gaming Maus
- Microsoft Sidewinder X6 Gaming Tastatur
- Microsoft Xbox 360 Controller für Windows

Stream

Hyrican PC PCK03308

- AMD Phenom™ II X4 945 Quad Core (3,0 GHz)
- Windows® 7 Home Premium 64Bit
- Gigabyte GA-MA770TA-UD3 V1.0 (ATX, DDR3)





- 8 GB DDR-3 RAM
- 2x 1 TB S-ATA II im Raid-0 Verbund
- VGA PCI-Express ATI Radeon HD5870 1GB GDDR5
- Cougar Gamingtower 6XR9
- Cougar 550 Watt (80+ Bronze) Netzteil
- 2x DVI, HDMI, DisplayPort
- Multiformat DVD Brenner
- Microsoft Sidewinder X5 Gaming Maus
- Microsoft Sidewinder X6 Gaming Tastatur
- Microsoft Xbox 360 Controller für Windows

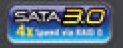


DirectX11

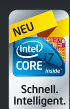
Hyrican PC PCK03304

- Intel® Core™ i7-870 Prozessor (2,93 GHz)
- Windows® 7 Home Premium 64Bit
- Gigabyte GA-P55A-UD4 (ATX)





- 8 GB DDR-3 RAM
- 2x 1,5 TB S-ATA II
- VGA PCI-Express ATI Radeon HD5870 1GB GDDR5
- Cougar Gamingtower 6XR9
- Cougar 550 Watt (80+ Bronze) Netzteil
- 2x DVI, HDMI, DisplayPort
- Multiformat DVD Brenner
- Microsoft Sidewinder X5 Gaming Maus
- Microsoft Sidewinder X6 Gaming Tastatur
- Microsoft Xbox 360 Controller für Windows



hyrican Informationssysteme AG

Weitere PCs auf www.gaming-hoch-4.de und im Handel bei:

Hyrican Informationssysteme AG
Kalkplatz 5
99638 Kindelbrück











Alle Angaben sind unverbindlich, die technischen Angaben entsprechen den Herstellerangaben. Alle Markennamen sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Eigentümer. Keine Haftung und Gewähr bei unzutreffenden Informationen, fehlerhaften und unterbliebenen Eintragungen.